1999/02 · ÁRA: 992 Ft
CD-ROM MELLÉKLETTEL

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI JÁTÉKMAGAZIN 100 OLDALON

'99 2

PC ZED

CD melléklet

SID MEIER'S Alpha Centauri

ELŐZETES
Quake 3: Arena & Unreal Tournament

Sztárvendégünk a BACK II BLACK

Baldur's Gate

Sim City 3000

Myth 2: Soulblighter

Starcraft: Brood War

Oddworld: Abe's Exoddus

Quest for Glory V: Dragon Fire





ELŐFIZETŐI AJÁNDÉKOK:

Kedves Előfizető!

Köszönjük, hogy a PC ZED Magazint választottad, örülünk, hogy lapunk megnyerte tetszésedet. Reméljük, sikerül örömet szereznünk minden hónapban a száz oldalnyi színes információval, a játszható demókat, segédprogramokat, videókat tartalmazó CD-mellékletünkkel. Most az 1999. novemberében megjelenő PC ZED EXTRA Évkönyv (amely Neked, mint előfizetőnek ajándékba jár) mellé választhatsz egyet az itt látható teljes játék CD-k közül is, amelyet postafordultával küldünk el.

Jó szórakozást!

SIM ISLE

A Maxis híres Sim-sorozatának egyik legnagyobb sikerű tagja a Sim Isle, amelyben egy trópusi szigetet kell benépesítenünk, városokat, infrastruktúrát építenünk úgy, hogy közben a természet kényes egyensúlyát se bolygassuk meg. Egy vérbeli gazdasági stratégia mindenkinek, akik a gondolkodtató játékokat szeretik!



MYSTIC TOWERS

Egy kedves mászkálós játék, amelyben főhősünkkel, egy varázslótanonccal bejárhatjuk mágia misztikus tornyait, és - miközben ellenfeleinket csapdába csaljuk vagy elmenekülünk előlük – összegyűjthetjük az ott felhalmozott mesés kincseket! Egy igazi ügyességi játék, amely nemcsak a fiatalabb korosztályt szögezi hosszú órákra a monitor elé!



CHAMPIONSHIP MANAGER

A focimanager programok „nagy öregje", amelynek árnyékából máig sem tudnak kilépni a hasonló stílusú játékok. Az angol első liga klubjai közül választhatunk magunknak csapatot, amelyet aztán a dobogó felső fokára vezényelhetünk. Feladataink között fog szerepelni többek között a játékosvásárlás, taktikák beállítása és a csapatösszeállítás is…



FLASHBACK

A Flashback, az akció- és kalandjátékok különös keveréke néhány éve forradalmasította a játékipart és tulajdonképpen a Tomb Raider egyenes ági ősének számít. Hősünk előtt – miután megmenekül rejtélyes üldözői elől és lezuhan a dzsungelben – hosszú és izgalmas kalandok sora áll, míg a mozijelenetekkel tarkított játék végén legyőzi ellenségeit!



FLIGHT UNLIMITED

Egy repülőgép-szimulátor, amelyben nem a katonai célok elpusztítása és az ellenséges vadászgépek likvidálása a cél. A Flight Unlimitedben műrepülőgépeket vezethetünk, és célunk „csak" annyi, hogy a megadott helyre elrepüljünk és ott sikeresen leszálljunk. A lövöldözésért cserébe viszont a szimuláció szinte tökéletes, minden úgy működik, ahogy a valóságban!



PC ZED
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HAVILAP
II. ÉVFOLYAM 2. SZÁM
1999. FEBRUÁR
MEGJELENIK HAVONTA

FŐSZERKESZTŐ
Hanula Zsolt
HÍRSZERKESZTŐ,
CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Tószegi Szabolcs
MÉDIA-MANAGER
Török Zsuzsanna
PR ASSZISZTENS
Borotai Zita
SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1518 Budapest, Pf. 27
KIADJA A
CD PEGASUS KFT.
FELELŐS KIADÓ
A Kft. ügyvezetője
TERJESZTI
a HÍRKER Rt.,
a Kiadói Lapterjesztő Kft.,
NH Rt. regionális
részvénytársaságok.
TERJESZTÉS GONDOZÁS
Sajtómenedzser Bt.
Tel.: 343-2346
ELŐFIZETÉSBEN
TERJESZTI A KIADÓ.
ELŐFIZETÉSI DÍJ
CD MELLÉKLETTEL:
negyed évre: 2790 Ft,
fél évre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.

TIPOGRÁFIA &
NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:
BATHA LÁSZLÓ,
HELTAI CSABA,
MOLNÁR ISTVÁN,
SZABÓ DÓRA

A LAP ELŐFIZETHETŐ BÁRMELY POSTAHIVATALBAN KÉRHETŐ POSTAUTALVÁNYON, A KIADÓ ÁLTAL KÜLDÖTT VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ „KÉSZPÉNZÁTUTALÁSI MEGBÍZÁS" NYOMTATVÁNYON, VAGY BANKI ÁTUTALÁSSAL A 10200940-20116217-00000000 SZÁMÚ BANKSZÁMLASZÁMRA. KÜLFÖLDRE ELŐFIZETHETŐ A HUNGAROPRESS KFT.-N KERESZTÜL TEL.: (36-1) 206-1927, FAX: (36-1) 206-1921, E-MAIL: HUNPRESS@HUNGAROPRESS.DATANET.HU

Hirdetések felvétele
a szerkesztőségben
LEVILÁGÍTÁS
El Greco Kft.
1118 Budapest, Serleg u. 3.
Tel.: 466-5522
NYOMDAI MUNKÁK
Gutenberg Press
FELELŐS VEZETŐ
a cég ügyvezetője

ISSN 1417-930X



Uborkaszezon?

A címben említett fogalom a bulvár-újságírás hajnalán született, és azokat az időszakokat jellemzik vele, amikor nem történik semmi „említésre méltó", nincsenek botrányok, szenzációk, rikkancsok szájába kívánkozó szalagcímek. Ilyenkor bizony szenvednek az egyszeri szerkesztők, hogy mivel is töltsék meg, adják el az újságukat. Előkerülnek a fiókok mélyén porosodó „konzerv-cikkek", a mozgalmasabb időszakokból megmaradt tartalék anyagok, a nagyvárosi legendák újra fel-felbukkanó „kis színesei".

A számítógépes játékokkal foglakozó magazinoknál sokáig a nyár és a karácsony utáni, késő téli-kora tavaszi hónapok jelentették az uborkaszezont. A kiadók az éves forgalmuk számára meghatározó karácsonyi szezon után megpihentek egy kicsit, nyáron pedig ugyan ki jelentetne meg játékot, ha az az év bármely más szakaszában látványosan jobb eredményeket produkál...?

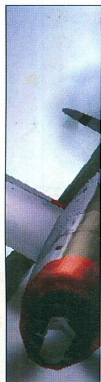
A játékpiac növekedése, fejlődése azonban egyre zsúfoltabbá tette a frekventáltabb hónapokat, ami azt eredményezte, hogy néhány kiadó merész húzással a legnagyobb pangás idején dobta piacra nagynevű játékait – saját maguk számára is megdöbbentő sikerrel! A valamikor csak a karácsonyi szezonra rásütött „csúcsidőszak" címkét gyorsan megkapták a késő tavaszi és a kora őszi hónapok is – és ez csak a kezdet volt...

Az utóbbi egy-két évben a játékvilág felnőttkorba lépésével már gyökeresen megváltozott a helyzet. Tavaly, az addig a játékmagazin-szerkesztők rémálmának tartott júliusi-augusztusi hónapok olyan játékdömpinget hoztak, mintha csak a karácsonyi forgatag utolsó heteiben lennénk. És ki beszélne most januári-februári uborkaszezonról, amikor Baldur's Gate, Brood War, Sim City 3000 és Alpha Centauri kaliberű nevek kopogtatnak az ajtónkon?

A kiadók rájöttek, hogy a számítógépes játékok túllépték azt a határt, amikor bizonyos időszakokban érdemes volt egy programot megjelentetni, máskor pedig nem. A játékok – sok más nézőponthoz hasonlóan – itt is egyre inkább a mozihoz kezdenek el hasonlítani. Nincs igazi csúcsidőszak és uborkaszezon, az emberek nem a naptárat nézik, egyszerűen csak játszanak, és a játékosok tábora egyre nő – függetlenül attól, hogy nyár van vagy tél, hétköznap vagy ünnep...

Hanula Zsolt
Hanula Zsolt
főszerkesztő



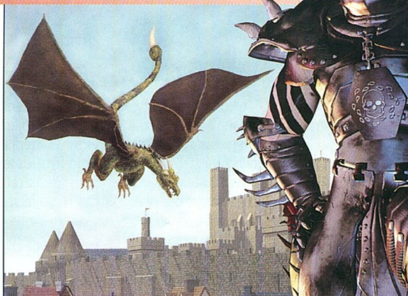






tartalom





30 BALDUR'S GATE

Az SSI tucat-AD&D játékai után itt az első számítógépes RPG, ami a világ legnépszerűbb szerepjáték-rendszerét igazán élethűen ülteti át PC-re! Nagyszabású kaland Forgotten Realms világán, öt CD-nyi terjedelemben: megunhatatlan, magával ragadó és gigantikus – aki kipróbálja, garantáltan a rabjává válik!

52 MYTH 2: SOULBLIGHTER

Folytatódik a hősies, elkeseredett és reményvesztett küzdelem az élőhalottak végtelen hordája ellen…

54 ALPHA CENTAURI

Sid Meier, a Civilization és a Pirates! „atyja" újabb zseniális játékkal lepte meg a stratégia-rajongókat: a történet ott folytatódik, ahol a Civ véget ért – irány az Alpha Centauri naprendszer!

58 SIM CITY 3000

A városépítő gazdasági játékok őse visszatért – a Maxis Sim-sorozatának talán legjobb tagját üdvözölhetjük!

60 WORLD WAR II: FIGHTERS

A Jane's Combat Simulations az Öböl-háború után (F15) a II. Világháborúba kalauzolja el a „karosszék-pilótákat".

62 TOP GUN: HORNET'S NEST

A leghíresebb repülős film, a Top Gun sztorija folytatódik a játékban: a Nimitz anyahajó F18-asai rendet tesznek!

64 APACHE HAVOC

Itt a Longbow 2 első igazán komolyan vehető vetélytársa!

67 ACTUA SOCCER 3

Alan Shearer, az angol labdarúgó-válogatott kapitánya, a tavalyi vb egyik nagy vesztese jegyzi a programot, amely a FIFA 99 méltó ellenfele…

ÁLLANDÓ ROVATOK

TIPPEK, VÉGIGJÁTSZÁSOK

HARDVER ROVAT

JÁTÉKOK ABC SORRENDBEN

Imperialism 2

Az Imperialism első része a rajongók körében igen sikeres volt, ezt bizonyítja a több, mint százezer eladott példány. A készítő cég igyekszik a folytatást úgy megalkotni, hogy ne egy második bőr lehúzása legyen a témáról – ennek érdekében folyamatosan figyelik az internetet és azt, hogy melyek voltak a játékosok problémái az első résszel. A hozzászólásokból azt szűrték le, hogy a játékosok leginkább az Imperialism grafikájával voltak elégedetlenek. Amint Alan Wasserman, a játék producere elmondta, igyekeztek orvosolni a problémát, ennek érdekében profi grafikai tervezők segítségét kérték.







Aki nem ismerné az első részt, annak egy rövid bemutatás a játékról: az Imperialism egy körökre osztott gazdasági stratégiai játék – ez lényegében változatlan marad a második részben is. A játékos a XVII. század Európájában találja magát, és célja az, hogy a választott országgal minél nagyobb területet szerezzen és gazdaságilag lekörözze vetélytársait. Külön öröm számunkra, hogy a választható országok között Anglia, Franciaország, Spanyolország és Hollandia mellett helyet kapott az Osztrák-Magyar Monarchia is. Természetesen minden ország valamiben fejlettebb a többinél: az angolok flottájának nincs párja, a spanyolok remek harcosok, a hollandok pedig kiválóan kereskednek. Feladatunk nemcsak a kereskedelem és a kisebb államok kizsákmányolása, hanem minél nagyobb befolyás és terület megszerzése az Újvilágban. Ennek megvalósításához néha harcolnunk is kell. Egy csatában maximum tizenhat egységgel harcolhatunk, minél jobb tábornokaink vannak, annál több erőt mozgósíthatunk az ütközetben.

Az Imperialism 2 hamarosan megjelenik, és reméljük, bebizonyítja, hogy nemcsak a real-time stratégiáknak van létjogosultsága napjainkban.

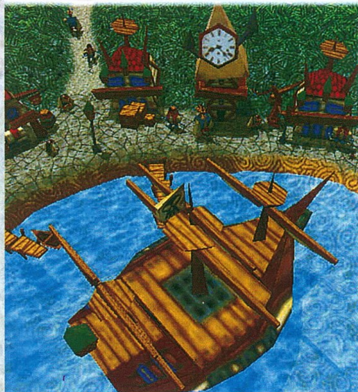
IMPERIALISM 2
MINDSCAPE / SSI / FROG CITY
GAZDASÁGI STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TAVASZ



Good & Evil

Ha lovaggá ütnék az ismertebb játéktervezőket, egy személy biztosan lenne, aki ezt megérdemelné. Nem Sid Meierről vagy Peter Molyneux-ről van szó, hanem Ron Gilbertről, a Maniac Mansion és a Monkey Island-játékok alkotójáról. A Good and Evil különös keveréke a szerepjátékoknak és a real-time stratégiáknak. A kezelés és a játék felépítése legjobban egy real-time stratégiára hasonlít, míg a csapat összeállítása és felszerelése a klasszikus RPG-ket idézi. A program egy különös világban játszódik, amelynek lakosai igencsak különbözőek, a középkori lovagok, a kalózok (Ron csak nem tudja elfelejteni őket), a cowboyok és a robotok jól megférnek egymás mellett.

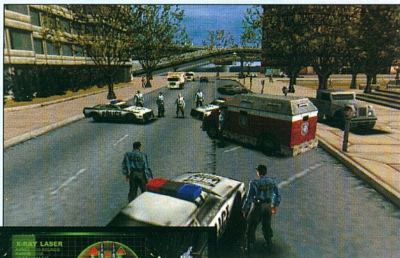
GOOD & EVIL
GT INTERACTIVE
RPG / STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 VÉGE





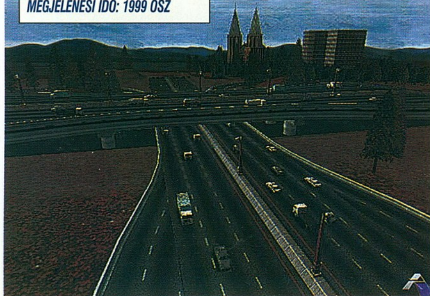
Loose Cannon

Amikor Chris Roberts két évvel ezelőtt elhagyta az Origint, még sokan azt hitték, hogy egyedi dologról van szó. Manapság szinte mindennapos a fejlesztők vándorlása a cégek között – nagyobb a forgalom közöttük, mint a focipiacon az átigazolási szezon közepén. Visszatérve Chris Robertsre, a híres fejlesztő megalapította Digital Anvil néven új cégét, és minden készülő játékot óriási titokként kezelt, egészen mostanáig semmiféle információ nem szivárgott ki a programokról. Egy dolog volt korábban biztos: Chris Robertsnek sikerül megegyeznie a Microsofttal, hogy ők adják ki a játékait. A Loose Cannon a nem túl távoli jövőben játszódó érdekes akciójáték. A program tervezője az a Tony Zurovek, akinek az Origin gondozásában megjelent Crusader-játékokat is köszönhetjük. A történet szerint az Egyesült Államok gazdasága összeomlott, különféle bűnszövetkezetek vették át az uralmat az országban. A bűnözési ráta óriási iramban emelkedik, becsületes módon már nem lehet megélni. Itt csöppenünk bele a történetben Ashe, a fejvadász szerepében. Célunk természetesen leszámolni a bűnbandákkal és az egész szövetkezetet vezető Bishoppal, valamint helyreállítani a rendet az országban. A játék leginkább egy first person shooter és az Interstate kereszteződésére emlékeztet, hiszen nemcsak gyalogosan, hanem különböző járművek (például egy M-60-as géppuskával felszerelt Chevrolet Corvette) nyergében is irthatjuk az ellent. A 2016-ban játszódó Loose Cannon minden bizonnyal remek csemege lesz az akciójátékok kedvelőinek.





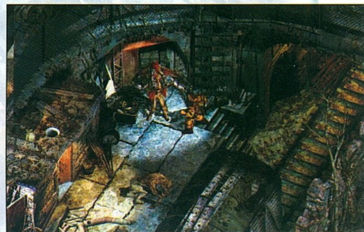
LOOSE CANNON
MICROSOFT / DIGITAL ANVIL
AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ



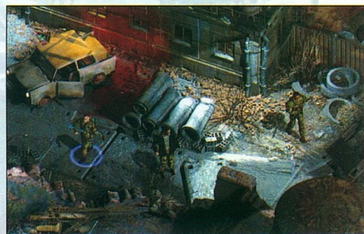
Odium
/GORKY 17

Egyik tavaszi számunkban már beszámoltunk a lengyel Metropolis fejlesztőcsapat által készített szerepjátékról, a Gorky 17-ről, amely azóta hatalmas változáson ment át. A játék minőségére mi sem jellemző jobban, mint hogy az amerikai forgalmazást a Monolith vállalta, akik előszeretettel dolgoznak együtt kelet-európai fejlesztőkkel (lásd Rage of Mages). A játékos Cole Sullivan, a NATO egyik tisztjének a szerepében kell kiderítenie, hogy mi okozza a különös jelenségeket a hidegháború óta – állítólag – elhagyatott orosz kiképzőközpontban. Ennek érdekében Sullivanhez három társa csatlakozik, s máris minden készen áll egy nagyszerű RPG-hez, amely az előzetes információ alapján hangulatában leginkább a Falloutra emlékeztet, 800x600-as felbontású grafikája pedig a legszkeptikusabbakat is meggyőzi.











ODIUM/GORKY 17
MONOLITH/TOPWARE/METROPOLIS
RPG
1999 TAVASZ VÉGE / NYÁR ELEJE

Septerra Core

Sajnos igen kevés japán stílusú RPG jelenik meg PC-re, a Cobra Missionön, a Knights of Xentaron és a remek Final Fantasy VII-en kívül nem is találkozhattunk más manga szerepjátékkal. A Monolith gondolt egy nagyot, és úgy döntött, hogy felkarolja a Valkyre Studios által készített játékot, a Septerra Core-t. A történet egy távoli világon játszódik, ahol a gonosz megszerezte a hét kristályt őrző kulcsok egyikét. A játékosnak Mayát és társait irányítva kell visszaszereznie a kulcsot, különben a világra pusztulás vár. Ahhoz, hogy a küldetést teljesítsük, hét kontinensen kell végigutaznunk, több mint 200 helyszínt meglátogatva. A képek alapján a japán stílus rajongói tökéletesen meg lesznek elégedve a játékkal.

SEPTERRA CORE
MONOLITH / VALKYRE STUDIOS
MANGA RPG
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 VÉGE







Starlancer

Chris Roberts, a Wing Commander-sorozat atyja nem tudott igazán elszakadni valódi énjétől, és új cégének, a Digital Anvilnak a keretei között egy újabb „űr-szappanoperát” készít. Az igen távoli jövőben járunk, a Föld nagyhatalmai (Egyesült Államok, Kína, Oroszország és Anglia) a naprendszer bolygóiért csatáznak. A játékosnak a 45. Önkéntes Század tagjaként kell igazságot szolgáltatnia, ezt pedig úgy tudja elérni, hogy minél több ellenséges űrhajót lő darabokra. A küldetések folyamatosan kötőd-

STARLANCER
MICROSOFT/DIGITAL ANVIL/WARTHOG
ŰRSZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 VÉGE



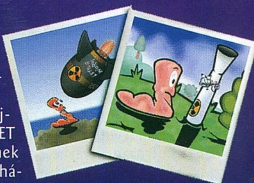
TAVASZI–NYÁRI MEGJELENÉSEK

DAIKATANA	EIDOS	MÁRCIUS
HEROES OF MIGHT & MAGIC III	3DO	MÁRCIUS
MESSIAH	INTERPLAY	MÁRCIUS
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	MICROPROSE	MÁRCIUS
C&C: TIBERIAN SUN	WESTWOOD	MÁRCIUS
REQUIEM: WRATH OF THE FALLEN	3DOA	MÁRCIUS
EVERQUEST	SONY INTERACTIVE	MÁRCIUS
LANDS OF LORE III	WESTWOOD	MÁRCIUS
MORTYR: SCHLOSS	MIRAGE MEDIA	MÁRCIUS
DRAKAN	PSYGNOSIS	MÁRCIUS
MECHWARRIOR 3	MICROPROSE	MÁRCIUS
GABRIEL KNIGHT 3	SIERRA	ÁPRILIS
NASCAR RACING 3	SIERRA	ÁPRILIS
WALL STREET TYCOON	IMAGIC	ÁPRILIS
PRINCE OF PERSIA 3D	REDORB	ÁPRILIS
ALIEN INTELLIGENCE	INTERPLAY	MÁJUS
EARTHWORM JIM 3D	INTERPLAY	MÁJUS
AMEN: THE AWEKENING	GT	MÁJUS
STAR TREK: KLINGON ACADEMY	INTERPLAY	MÁJUS
STAR WARS: CALL OF THE FORCE	ACTIVISION	MÁJUS

A listában szereplő időpontok tájékoztató jellegűek, a lapzártakor érvényben lévő, hivatalos megjelenéseket tartalmazzák.

Worms Armageddon

A világ legagresszívebb férgei újból támadásba lendülnek! Aki a Worms és a Worms 2 után még mindig nem pusztította eleget, annak már nem kell sokat várnia, hogy immáron harmadik alkalommal próbálja meg győzelemre vezetni saját jóságos kukacait az ellenség gonosz hernyói ellen. Az Armageddon a Worms 2 módosított engine-jét használja, tehát megdőltek azok a pletykák, amelyek azt állították, hogy a következő rész – a mai kor divatját követve – 3D lesz. A Team 17 tagjai azonban nem cáfolták, hogy teljesen elvetették volna a Worms 3D ötletét, így lehet, hogy a következő rész megvalósítása már gyökeresen különbözni fog az előzőektől. A Worms Armageddonban a felhasználható felbontások száma növekszik, akár 1024x768-ban is játszhatunk! Érdekesség, hogy a készítők nagyon sok visszajelzést kaptak azzal kapcsolatban, hogy a Ninja Rope túl erős volt a korábbi részekben, így az Armageddonban gyengítenek rajta egy keveset.



A legnagyobb újdonság a WORMNET felállítása, amelynek segítségével a világhálón keresztül pusztíthatjuk a többi hernyót. Itt folyamatosan nyilvántartják a teljesítményünket, sőt, a Team 17 versenyeket is fog szervezni! Természetesen nem lehet a folytatás teljes vadonatúj fegyverek nélkül, és valószínűleg ez az, ami mindenkit a legjobban érdekel.

A készítők nyilvánosságra hoztak néhány új fegyvert és eszközt az Armageddonból, amelyekkel még több borsot törhetünk a konkurens hernyók orra alá:

Aqua Sheep: *Végre-valahára a Worms világának birkatenyésztői rájöttek, hogy a repülő szuperbárány remek találmány, de semmit sem ér azon gonosz kukacok ellen, akik barlangokba menekülnek a túlerő elől. Számukra lesz végzetes az Aqua Sheep, azaz búvárbirka, aki vízben úszva is képes megközelíteni a mit sem sejtő áldozatát (sebzés: 75).*

Axe: *Szép dolog messziről legéppisztolyozni egy hernyót, még szebb egy gyönyörű dobással gránátot hajítani a fejére, de semmi sem vetekedhet azzal az érzéssel, mint amikor ezzel az ősi fegyverrel, a baltával hasítjuk ketté... (sebzés: felezi az ellenség életpontját)*

Damage x2: *A Quake-en nevelkedett hernyók minden bizonnyal örömmel fogják használni ezt a kiegészítőt, amelynek segítségével minden fegyverük sebzése duplájára nő rövid időre.*

Fast Walk: *Ennek az eszköznek a segítségével hernyónk kétszeres sebességgel mozoghat, így távolabb lévő ellenségek sem lesznek biztonságban tőle.*

Flame Thrower: *Valószínűleg minden Worms játékos álma volt a lángszóró, amelynek segítségével könnyedén sült hernyót tudunk készíteni az ellenség legagresszívebb tagjaiból is. Figyelnünk kell a szélirányra és a megfelelő célzásra, mert könnyedén „leéghetünk" a fegyver szakszerűtlen használatával. Mivel az eszköz még erősen kísérleti stádiumban van, a hernyó-mérnökök nem tudtak pontos választ adni arra a kérdésre, hogy mekkora lesz a fegyver sebzése...*

Invisibility: *Kiélezett helyzetben igen jól jöhet, ha hernyóinkat nem láthatja az ellenség!*

Laser Sight: *Ennek az eszköznek a segítségével gyerekjáték a célzás kézifegyverekkel, akár távolabb álló hernyókat is könnyedén eltalálhatunk így.*

Low Gravity: *Ha túl magasra kellene ugrani vagy dobni a gránátot, a jól felkészült hernyó egy gombnyomással le tudja csökkenti a gravitációt...*

Mine Strike: *Végre megoldódott az aknák újratelepítésének gondja. Ezzel a fegyverrel egy adag friss aknát potyogtathatunk az ellenséges csapatok fejére.*

Worm Select: *Ennek a fejlesztésnek a segítségével több hernyóval is mozoghatunk egy körben!*



WORMS ARMAGEDDON
TEAM 17 / MICROPROSE / HASBRO
AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE

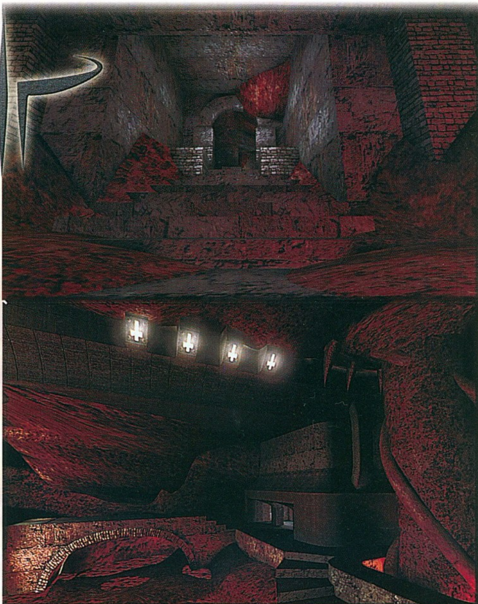
nek a sztorihoz, és az ilyen stílusú játékokhoz hasonlóan a bevetésekben nyújtott teljesítményünk befolyásolja a történet további alakulását. A játékosnak 12 különböző űrhajó áll a rendelkezésére, amelyek közül a küldetések előtt választhatja ki a számára a legszimpatikusabbat és pakolhatja tele minél pusztítóbb fegyverekkel. Többjátékos üzemmód és teljes 3D gyorsítókártya-támogatás emeli a játékot '99-es szintre. Hogy mekkora esélye lesz labdába rúgni a konkurencia mellett, az kérdés, Chris Roberts neve azonban némi garanciát jelent ...



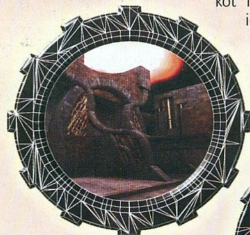
Quake III: Arena

Továbbra is a Quake III: Arena az egyike 1999 legjobban várt játékainak. A PC ZED szavazásán minden idők legjobb játéka címet elnyert program(ok) folytatása valószínűleg ugyanúgy megmozgatja az akciójátékok – most csendesnek nem igazán nevezhető – vizeit. Annak ellenére, hogy az utóbbi időben megjelent nagysikerű first person shooterek (Sin, Half-Life...) az egyszemélyes játékra helyezik a hangsúlyt, a muliplayer lehetőség csak „mellékesen" van benne – az id Software éppen ennek az ellentét választotta: a Q3A csak és kizárólag multiplayer játék; aki egyedül szeretne harcolni, annak meg kell elégednie a botok által nyújtott kihívással. Az id mindig maga mögé utasította a mezőnyt játékai grafikájával; ez a Q3A-val sem lesz másképp, az előzetes képeket elnézegetve a konkurenciának lesz min törnie a fejét... Legnagyobb újdonság, hogy elszakadtak a szögletes falaktól, minden gömbölyű és lekerekített lesz. A játékosok modelljei átlagosan 7-800 poligonból épülnek fel. A John Carmack által ajánlott minimum konfiguráció egy P200 Voodoo gyorsítókártyával, de az optimális futáshoz egy ennél jóval gyorsabb gép és egy Riva TNT, esetleg SLI Voodoo2 szükséges. A program pontos megjelenéséről még nincs tudomásunk, de az jelenthet valamit, hogy a Q3A már kb. egy éve készül, s az id eddig még soha nem készített játékot 18 hónapnál hosszabb ideig... Új hír a játékkal kapcsolatban, hogy párhuzamosan zajlik a PC és a Macintosh verzió fejlesztése.

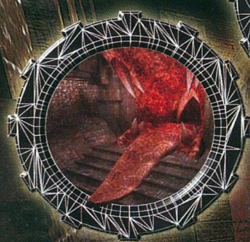
QUAKE III: ARENA
ACTIVISION / ID SOFTWARE
MULTIPLAYER AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999



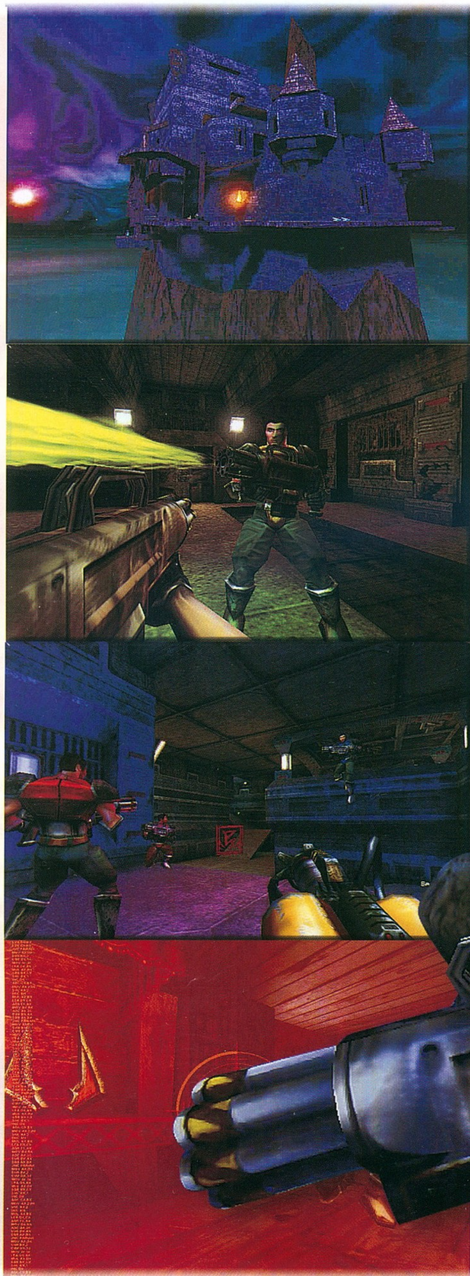












Unreal Tournament

TGT elég hamar reagált a hírre, miszerint az id Software csak egy multiplayer játék fejlesztését kezdte el. Ők sem szeretnének kimaradni a jóból, az Unreal II készítésével párhuzamosan halad az Unreal Tournament fejlesztése is. Hasonlóan a Q3A-hoz az Unreal Tournamentben sem lesz hagyományos értelemben vett egyjátékos üzemmód, a játékos csak botok segítségével készülhet fel a multiplayer megmérettetésre. A készítők sztorit is költöttek az egész köré, miszerint a játékosnak meg kell küzdenie a galaxis legnagyobb gonosztevőivel, hogy a végén ő legyen az Unreal Nagymester. A Tournament botjai nemcsak deathmatch-et tudnak, de kooperatív módban, sőt, capture the flag-játékban is küzdhetünk ellenük. A program az eredeti Unreal-engine egy módosított változatát használja; az eredeti játék összes fegyvere megtalálható a „folytatásban", de több új pusztító eszköz is a játékosok rendelkezésére áll majd. Az Unreal a legtöbb kritikát eddig az igen harmatos internetes teljesítménye miatt kapta, mert amíg helyi hálózaton keresztül még el-eldöcög, a világhálón keresztül szinte játszhatatlanul lassú. Reméljük, a készítők ennek a kiküszöbölésével töltik napjaikat, hiszen a konkurencia Quake II-je már egy 28.8-as modemen keresztül játszható volt, a Q3A-ban pedig további gyorsulást ígér az id Software. Az Unreal Tournament után következő Epic játékról pedig egyenlőre csak annyit lehet tudni, hogy egy Thief-szerű 3D akció/kalandjáték lesz, multiplayer mód nélkül.

UNREAL TOURNAMENT
GT INTERACTIVE / EPIC MEGAGAMES
MULTIPLAYER AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TAVASZ

Rage of Mages 2

Készül a folytatása az Amerikában szép sikereket elért Rage of Magesnek. A folytatásról egyelőre még nincs sok információnk, azt azonban tudni lehet, hogy többfajta tereptípus lesz a játékban, valamint olyan új küldetések várnak a kalandozókra, amelyekben már elágazási lehetőségek is lesznek. Ilyen esetekben a játékos dönti el, hogy melyik utat választja. Az új karakterek és fejlesztett varázslatok sem maradnak ki a Rage of Mages 2-ből.



RAGE OF MAGES 2: NECROMANCER
MONOLITH / BUKA ENTERTAINMENT
RPG
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 JÚNIUS

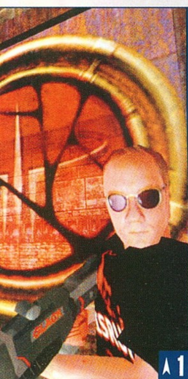


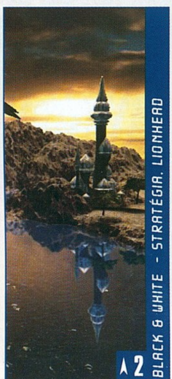




Várólista

Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség; amelyeknek már megjlenés előtt biztosított a sikere? Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely egyelőre a szerkesztőség véleményét tükrözi, de később természetesen a Ti véleményetek alapján fog alakulni. Szavazataitokat várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-n.













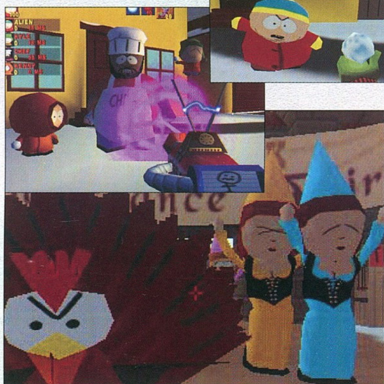




South Park

Hazánkban nem igazán ismert a South Park című rajzfilmsorozat, de ha azt mondom, hogy leginkább a Simpson család kalandjaira emlékeztet, valószínűleg már mindenkinek lesz valami halvány elképzelése róla. Az azonban eléggé meglepő, hogy már egy rajzfilmből is 3D játék készül, méghozzá first person shooter, a Turok 2 eingine-jét felhasználva (!). South Park városkájában különös események történnek, amióta egy meteor zuhant le a település közelében. A játékosnak a South Park négy főszereplője (Kyle, Kenny, Stan és Cartman) közül kell kiválasztania a neki legjobban tetszőt, akinek segítségével a végére járhat a titoknak. Természetesen a multiplayer támogatás nem maradhat ki a kész programból, rengeteg választható játékmóddal: capture the flag, free for all stb. A fegyverek terén a készítők fantáziája teljesen elszabadult, és finoman szólva is hatalmas okosságokat találtak ki. A játékos egy hógolyóval kezd, s ahogy halad előre a történetben, úgy állnak a rendelkezésére az egyre pusztítóbb fegyverek, mint például a vállról indítható tehén vagy a „mesterlövész-csirke", amely tojásokat lő ki, és végül a BFG helyi megfelelője, ami a Fart Generator névre hallgat, és pontos fordításától most inkább eltekintünk...

SOUTH PARK
ACCLAIM ENTERTAINMENT/IGUANA
AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE



Ebből is látható, hogy elég poénos játéknak szánják a készítők a South Parkot, aki viszont komolyabb, gondolkodtató szórakozásra vágyik, jobb ha elkerüli...



ÜZLETI HÍREK

Az Intelnek elege van az overclock-használókból (azaz a tuningolókból), következő generációs processzoraik már „felhúzás" elleni védelemmel lesznek ellátva. Hogy ez mit takar, az egyelőre még titok, mindenesetre az új Celeron 400-ast néhány embernek már sikerült 600 MHz-en (!) beindítania...

Az eddig Katmai névre keresztelt Intel processzorok Pentium III néven fognak megjelenni.

A 3Dfx bejelentette, hogy ezentúl ők is fognak grafikus kártyákat készíteni, amelyek természetesen a saját chipjeikkel lesznek szerelve.

Az Eidos egy Commandos kiegészítő lemezen dolgozik, a címe Beyond the Call of Duty.

Január 8-án jelent meg a Connectix cég Macintoshra írt PSX emulátora, két nap múlva a Sony máris beperelte őket...

A Psygnosisnak pénzügyi okok miatt be kellett zárnia san fransiscói irodáját.

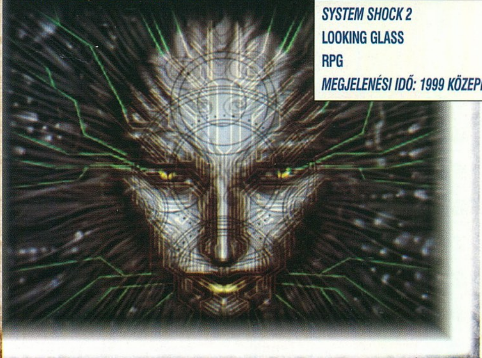
System Shock 2

A Looking Glass – szerencsére – ismét hallat magáról. A remek Thief után – bemutatóját ebben a számban olvashatjátok – újabb szenzációs bejelentést tettek: készül minden idők egyik leghangulatosabb játékának, a System Shocknak a folytatása! Az előd a PC Gamer idei szavazásán a „minden idők hatodik legjobb játéka" megtisztelő címet kapta - ez azért jelent valamit... A készítők szerint a folytatás jóval több RPG-elemet tartalmaz, mint az első rész, és koncepciójában leginkább az Ultima Underworldre emlékeztet. A cél ugyanaz, mint az előző részben: Shodan, a mesterséges intelligencia megállítása (a System Shock végén nem sikerült teljesen elpusztítani őt). Aki többedmagával szeretné végigjátszani a nagy kalandot, annak sem kell elszomorodnia, a Shock 2-nek négyfős csapatokkal is nekivághatunk. Aki szereti a cyberpunk stílust (William Gibson regényeit vagy a Szárnyas Fejvadász című filmet), annak mindenképpen ki kell próbálnia a System Shock 2-t.





SYSTEM SHOCK 2
LOOKING GLASS
RPG
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 KÖZEPE





MAJESTY



Talán még sokan emlékeznek az Interplay „királyság-szimulátorára", a Castlesre. Az Cyberlore Studios is valami hasonlóval szeretne előállni, a Majestyvel, amelyet ők a „fantasy királyság-szimulátor" kategóriába sorolnak. A játékos feladata a rábízott királyság minél ésszerűbb és bölcsebb vezetése. Minden a mi feladatunk: a városok fejlesztésétől kezdve és a környék megtisztításáig a szörnyetegektől is. Utóbbit úgy tudjuk elérni, hogy vérdíjat tűzünk ki a szörnyek fejére. A hősök ezután elindulnak szerencsét próbálni, és ha sikerrel járnak, nemcsak a kóborló szörnyetegeket semmisítik meg, hanem kincsekkel megrakodva térnek vissza a városba. A játék érdekes keveréke a szerep- és a stratégiai játékoknak.

MAJESTY
RIPCORD GAMES/CYBERLORE STUDIOS
FANTASY STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE







TOP LISTA

Játék-toplistánk két részből áll. Az első a Ti szavazataitok alapján formálódik hónapról hónapra, míg a másik három ismert külföldi (PC Gamer, PC Zone, PC Format) és négy magyar (576 Kbyte, PC Guru, PC-X és természeten a ZED) játék-magazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi három hónapban megjelent játékokat tekintve.

Szavazataitokat továbbra is várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre vagy e-mailben pczed@zed.hu-ra!

OLVASÓK LISTÁJA

		JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	HOL OLVASHATSZ RÓLA?
1	ÚJ	HALF-LIFE	AKCIÓ	CENDANT	98/1,3,8,9 99/1
2	▼	POPULOUS: THE BEGINNING	STRATÉGIA	EA	98/11,12
3	ÚJ	TOMB RAIDER 3	AKCIÓ	EIDOS	98/7,8,10 99/1
4	▲	FALLOUT 2	KALAND	INTERPLAY	98/12 99/1
5	▼	CARMAGEDDON 2	AKCIÓ	SCI	98/1,9 99/1
6	▼	HERETIC 2	AKCIÓ	ACTIVISION	98/5,7,9 99/1
7	ÚJ	SETTLERS 3	STRATÉGIA	BLUEBYTE	98/2,10 99/1
8	▼	NEED FOR SPEED 3	SZIMULÁTOR	EA	98/7,10
9	▼	BLOOD 2	AKCIÓ	GT	98/4,9 99/1
10	▼	STARCRAFT	STRATÉGIA	CENDANT	98/2,4,5,6,10

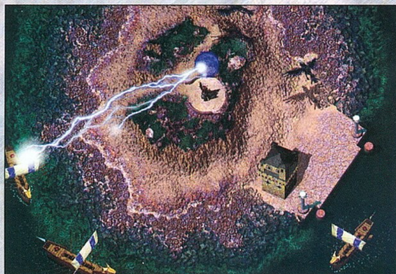
ÚJSÁGOK LISTÁJA

		JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	HOL OLVASHATSZ RÓLA?
1	▲	HALF-LIFE	AKCIÓ	CENDANT	98/1,3,8,9 99/1
2	ÚJ	BALDUR'S GATE	KALAND	INTERPLAY	98/7,10 99/2
3	▼	POPULOUS: THE BEGINNING	STRATÉGIA	EA	98/11,12
4	ÚJ	HERETIC 2	AKCIÓ	ACTIVISION	98/5,7,9 99/1
5	•	WORLD WAR II: FIGHTERS	SZIMULÁTOR	EA	98/1,9 99/1
6	ÚJ	CARMAGEDDON 2	AKCIÓ	SCI	98/1,9 99/1
7	ÚJ	WESTERN FRONT	STRATÉGIA	EMPIRE	98/11 99/1,2
8	ÚJ	ODDWORLD: ABE'S EXODDUS	AKCIÓ	GT	98/9 99/2
9	▼	FIFA 99	SPORT	EA	98/10,12
10	▼	GRIM FANDANGO	KALAND	ACTIVISION	98/10,12

Total Annihilation: Kingdoms

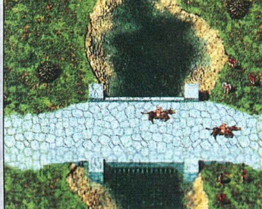
A tavalyelőtti esztendő egyik meglepetése volt a Total Annihilation, a Cavedog forradalmian új real-time stratégiai játéka. A nagy siker után a készítők gondoltak egy nagyot, és a program folytatását fantasy környezetbe helyezték, hiszen a Warcraft II óta nem jelent meg ilyen témájú stratégiai játék. A Total Annihilation legnagyobb kritikája a megfelelő kerettörténet hiánya volt, s emiatt maradt alul nagy vetélytársával, a Starcrafttal szemben. A Kingdomsban már rendes sztori lesz, a programból Darien világának teljes történelmét ismerhetjük meg. Négy, egymással szemben álló birodalom harcol az uralomért, és mindegyik teljesen különböző egységekkel rendelkezik. A Kingdomsban – a többi real-time stratégiával ellentétben – nem lesz nyersanyag, a játékosnak a szent helyek elfoglalásával kell biztosítania a mágikus energia utánpótlását, amely az építkezéshez és az egységek előállításához szükséges.

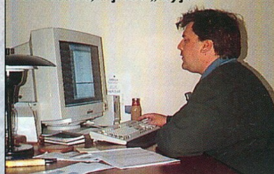
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS
GT INTERACTIVE/CAVEDOG
FANTASY STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TAVASZ





A játékban természetesen minden benne lesz, ami a Total Annihilationt sikeressé tette: a fantasztikus 3D grafika, a kezelőfelület – apró módosításokkal kiegészítve (ilyen lesz például az egységek formációba rendezése) –, valamint az adott terepadottságok kihasználása.

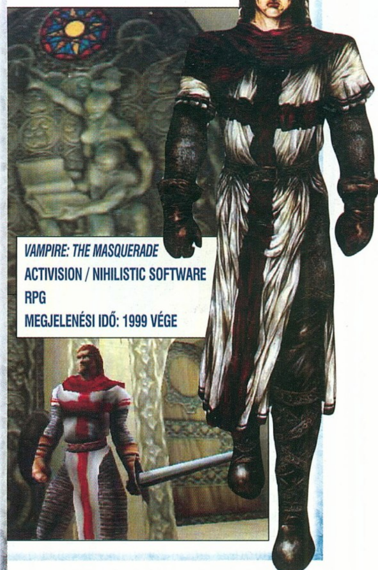




Ron Gilbert, a játék „atyja"

Vampire: The Masquerade

A White Wolf Studios sikeres szerepjátéka alapján készülő 3D RPG-t a Nihilistic Software neve fémjelzi, akik olyan játékok elkészítésében működtek eddig közre, mint a Dark Forces, a Jedi Knight, Descent I-II és a Quake Mission Pack #2. A Vampire: The Masquerade 800 (!) év történéseit dolgozza fel; a játékosnak el kell rejtenie valós énjét az emberek elől, nehogy rájöjjenek, ki is ő valójában. Hogy a játék minél inkább hasonlítson az eredeti RPG-hez, arról a White Wolf munkatársai gondoskodnak, lévén őket kérték fel a program történetének megírására. A cég egyébként nemcsak a Vampire: The Masquerade jogait szerezte meg a White Wolftól, hanem a Vampire: The Dark Agest és a Kindred of the Eastet is.



VAMPIRE: THE MASQUERADE
ACTIVISION / NIHILISTIC SOFTWARE
RPG
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 VÉGE



...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN

- Már megvásárolhatók az Intel Celeron processzorainak 366 és 400 MHz-es típusai. Egy apró bökkenő van velük kapcsolatban: új típusú alapra van szükségük.
- 2000 január 1-től a Titus szofverház egymaga birtokolja a *Top Gun* című film megszámítógépesítési jogait.
- A GT Interactive megvásárolta a Legend Entertainmentet, akik jelenleg három ígéretes, nagy sikerre pályázó programon dolgoznak: a *Wheel of Time-on*, amely egy Unreal-engine-es kaland-RPG játék, az *Unreal Level Pack*en és az *Unreal* 2-n.
- A pletykák szerint a Fallout harmadik része 3D izometrikus nézetet használ a *Myth: The Fallen Lords*hoz hasonlóan. Az Interplay nem erősítette meg, de nem is cáfolta a hírt.
- A Microsoft bejelentette, hogy megvásárolja a FASÁ-t, a *Battletech* szerepjáték kiadóját. Ezzel a tranzakcióval tehát egy füst alatt a *Mechwarrior* játékok kiadásának a joga is az óriáscég kezébe kerül.

BLACK & WHITE NAPLÓ 3. rész

Előző számunkban a Lionhead cég egyik munkatársa, Steve Jackson (többen is kérdeztétek: igen, ő az a Steve Jackson, aki a „Kaland, Játék, Kockázat"-könyveket írta Ian Livingsone-nal) a Black & White grafikusainak munkájába avatta be az olvasókat. Ebben a hónapban Steve által a játék engine-jét kódoló komoly (?) programozók mindennapjaiba nyerhetünk bepillantást...

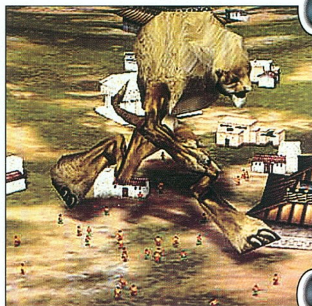
Nemrég Scawen mutatott egy rutint, ami nemcsak hogy lehetővé tette, hogy körbeforduljunk testbed (testbed = kezdetleges tesztverzió) oroszlánunkkal a 3D világban, de még azt is megtehettük, hogy figyelmét egy bizonyos tárgyra irányítottuk. Így a lény szemei futás közben arra a tárgyra fókuszáltak, ami felé tartott. Ámuldozó kiáltások törtek elő a Scawen gépe köré gyűlt embertömegből... Valójában közülünk senkinek sincs túl sok fogalma arról, hogyan végzik a programozók a munkájukat – a legkevésbé nekem. Nyáron felvettük Alex Evanst, egy briliáns, fiatal demóprogramozót, aki most utolsó éves a Cambridge-i Egyetemen. Mielőtt visszament volna Cambridge-be, Alex egy útmutatóban leírta nekünk, laikusoknak, hogyan csinálják ők a Black & White engine-jét. Most részletek következnek ebből a kis kalauzból. „Úgy készítsétek nekem el ezt az engine-t, hogy ez lera emberi és egyedi, hogy hamar a játékos legjobb barátjává tud válni."

„A B&W elsőre igazán rémisztő feladat volt. Mire megérkeztem, Jean-Claude már összeállított egy kevert textúrákat használó tájképrendszert, ami teljesen élethű érzést kölcsönzött a tájnak. Jean-Claude-nak különleges érzéke van a tájképekhez. Minden falu minden házának egyedi kerttel kellett rendelkeznie! Ahogy egy város egyre fejlődött, úgy jelentek meg az utak is. Játék közben a talaj is úgy változott, hogy az tükrözze a játék stílusát – repedéses, sivár vidék a gonosz varázslóknak, és gyönyörű, buja növényzet a jóknak.

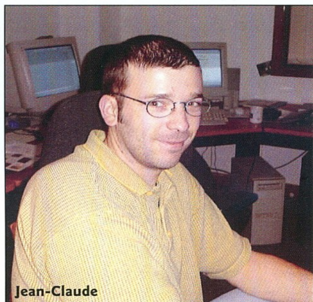
A játékok tájképeinél általában az egyik legnagyobb problémát az jelenti, hogy a játékos világosan látja a bitmapek határait és az ismétlődő textúrákat. Jean-Claude kitalált egy módszert, amelynek segít-







Az elképesztően bonyolult játékszörny, a Black & White megalkotása három programozó-csapat kezében van. A játékprogramozók feladata, hogy megalkossák a mesterséges intelligencia rutinjait és azokat az adatbázis-statisztikákat, amelyek meghatározzák, hogyan lehet játszani a játékkal, és milyen a játékegyensúly. A grafikusok több ezer – a tájkép, lények és állatok megjelenítésére szolgáló – grafikai modul segítségével megalkotják a játék külalakját. Végül a 3D engine programozóinak jutott az a nem éppen irigylésre méltó feladat, hogy a másik két csapat eredményeit összeintegrálják. Technikailag ez az egyensúlyba hozás a legbonyolultabb programozási feladat. Három engine-kódolónkra, Jean-Claude Cottierre, Scawen Robertsre és Alex Evansre mindannyian szinte szent tisztelettel nézünk fel. Ők azok a munkatársaink, akik napokra elvonulnak, és teljesen belefeledkeznek a munkájukba. Aztán egy nap hátradőlnek, és voilá, a játék hirtelen olyan elképesztő dolgokat produkál, amelyekre azelőtt nem volt képes.

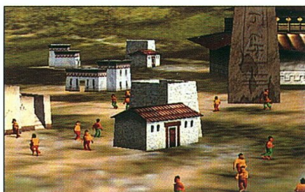

Jean-Claude

gyen a leggyönyörűbb, amit valaha is fejlesztettek". Ez volt az a parancs, amit Peter nemrégen kiadott hármunknak, az ő jellegzetes (látszólag) nemtörődöm stílusában. – „Minden bizalmam bennetek van – ötezer meggyőzően animáló embert, fantasztikus tájkép grafikát akarok, és egy olyan lényt, ami annyi-

ségével egyedülálló textúrával lehet beborítani minden négyzetcentimétert, így mindenféle talaj megvalósítható – Egyiptom dűnéitől kezdve Írország kopár dombjain keresztül az Alpok havas hegycsúcsáig. És mindez derékszögű elemek alkalmazása nélkül! De még ez sem volt elég Jean-Claude-nak... Maximalista lévén kifejlesztett egy olyan új technikát, amellyel vizet lehet megjeleníteni 3D kártya segítségével. Ezzel gyönyörű, csillogó tavakat és apró tengerparti vízfodrozódásokat varázsolt a képernyőre. A kidolgozott munka, amit a tájkép munkálatainál tapasztalhatunk, a rohanó felhők mozgó árnyékokkal vagy az apró kavicsokkal borított sziklás hegyek – ez az aprólékosság jellemzi a Lionhead egészét.

„Mialatt JC a tájképen dolgozott teljes erőbedobással, én nekikezdtem beépíteni a játék világába néhány, a grafikusok által tervezett épületet és lényt. Elmerültem a 3D Studio MAX legmélyebb titkaiban, és napokon át küzdöttem azzal, hogy a rajzolóprogram számtömegeit átgyúr-







jam olyan adatokká, amelyek már a játék engine-je számára is használhatóak.

Az is az én feladatom volt, hogy elkészítsem a finomabb árnyékolásokat – Peter parancsára olyan szépet kellett alkotnom, amilyenre még soha egyetlen játék sem volt képes. A játékvilág összes objektumának dinamikus árnyékokkal kellett rendelkeznie. Amint a képek bizonyítják, ez nagyon sokat dobott az reális ábrázoláson. Az első képeken nincs megvilágítás, a következőkön csak alapvető fényeket látunk, a végső állapotban pedig megcsodálhatjuk azokat a lágy, dinamikus árnyakat, amelyek a játék minden porcikáját élethű hatással látják el. A fények még meggyőzőbbé varázsolják az embereket és az épületeket. Lehetne ezt még fokozni?



Scawen bemutatja a testbed verziót a csapatnak

Scawen, az engine-részleg harmadik tagja (mókás: ő éppen egy Black & White nevű cégtől jött hozzánk) kapta azt a hatalmas feladatot, hogy megalkossa a főszereplőt, annak minden animációját és a játék kisebb lényeinek összes mozgását. Míg idáig más játékok csak egy-két gazdagon animált karakterrel rendelkeztek, Scawennek egy olyan csontváz-alapú rendszert sikerült összehoznia, amelyet minden mozgó dologhoz csatolni tudott. Magyarul ez azt jeleni, hogy a játék minden egyes szereplője – a legkisebb nyúltól a toronyméretű oroszlánig – olyan csontokkal rendelkezik, amelyek mindegyikét a grafikusok munkái és az említett AI-vezérelt rendszer együtt mozgatja.

Bőr-textúrát húzunk a mozgó csontvázra, ezzel megadjuk a lény végleges formáját: így egy olyan meggyőző karaktert kapunk, aki szinte minden elképzelhető módon képes mozogni. Scawen csontvázrendszere egyedülálló abban, hogy a mozgást automatikusan változtatja a környezeti és fizikai változások hatására: a lények megtanulhatnak felmászni egy hegyre, sántikálnak, ha megsebesülnek, és ha gonosszá válnak, begörbített háttal sompolyognak tova. Mindegyik egyedi lénynek megvan a maga sajátos mozgása – remélhetőleg a hálózaton játszók is a saját egyedi harcban edzett lényeikkel tudnak majd küzdeni egymás ellen.

Az engine-en dolgozni mindannyiunknak nagy élvezet volt (legalábbis idáig...). Rengeteg olyan dologgal találkozunk a munka során, amelyet eddig még soha nem próbáltunk megvalósítani, minden egyes lépés a végső eredmény felé új lendületet ad munkánknak. Sikerült úgy elosztanunk egymás között a munkát, hogy nem akadályoztuk egymást. Persze nem mindig megy minden a terv szerint – valakinek mindig elszáll az agya... Felrobbanó lények, harminc láb magas nyulak és fenyegető karmokká változó lebegő fejek, mind rendszeres látogatóik irodánk számítógépeinek.



A programozók

– *Alex, mit csináltál?* – kiabálja Jean-Claude.
– *Semmit! Scawen volt az!* – hangzik a válasz.
– *Egy fenét!* – tiltakozik Scawen – *Én nem tudok semmilyen tehénről, amelyiknek ötcentis feje és 12 méteres patája van! Szidjátok a grafikust!*

Mindig itt ér véget a vita. Szegény jó öreg grafikusok, ugye...?









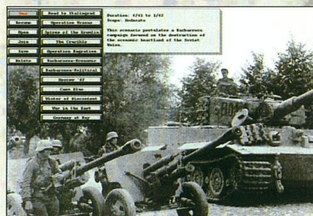
Road to Moscow

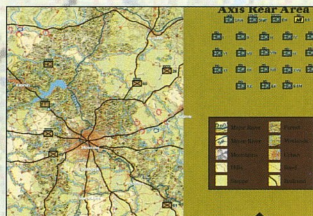
Moszkváig hosszú az út...

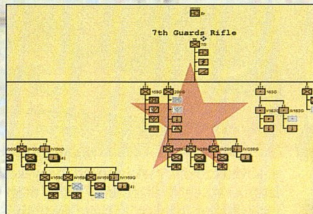
▼ Interactive Magic

A Road to Moscow gyökeres változtatásokat kíván meghonosítani a komoly stratégiai játékok stílusában. Az eddig kizárólag körökre osztott metódust és a hatszögekre vagy négyzetekre felosztott játékteret egy mozdulattal dobták félre. Helyükre hiteles domborzati térkép és valós idejű (igaz, bármikor megállítható) harcrendszer került. Mi, önjelölt tábornokok még sohasem rendelkeztünk ilyen fokú szabadsággal, lássuk hát, mit várhatunk a korlátok eltűntetésétől!









Lehetségünket – egy német vagy orosz hadvezér szerepében – tucatnyi előre elkészített hadjárat során tehetjük próbára. Ezek nem kizárólag összetettségük és időtartamuk alapján térnek el egymástól, találhatunk hipotetikus, azaz a történelemtől eltérő hadműveleteket is. Ilyen lehetőség például egy '42-es német offenzíva levezénylése, amely nem a Kaukázus, hanem Moszkva felé irányul. Ha megvan a helyszín és az időpont, már csak hadvezéri képességeink beállítására lesz szükségünk. A kalandjátékokból ismerős pontelosztásos rendszerben határozhatjuk meg támadással, védekezéssel és a bürokratikus ügyintézéssel kapcsolatos jártasságaink mértékét. Ezen felül eldönthetjük, hogy a főhadiszállás térképei felett tervező parancsnokot vagy az első vonalakat is felkereső vezért (mint Rommel) szeretnénk megszemélyesíteni. Akinek ez sem elég, az kiválaszthat egy hadászati szakterületet, mint specializációt – értelemszerűen különleges előnyöket biztosítva a kérdéses fegyvernem használatakor

A hadállás megtekintése után azonnal nekiláthatunk parancsokat adni, de korántsem a megszokott „kijelölöm az egységet, a végcélt és már mennek is"-módon. Először is meghatározandó a hadművelet térsége. Ekkor átkerülünk a tervezőszobába, ahol ki kell jelölnünk az akcióban részt vevő egységeket, a haladás irányát, módját, az elsődleges és a másodlagos célokat. Mindezek után megadhatjuk az engedélyt a végrehajtásra – amit a program egy tetszetősen elmaszatolt bélyegzőlenyomattal jelöl. Még ekkor sem veszi kezdetét hadműveletünk, mert előtte szükséges erőink összevonása és felkészítése az akcióra. Ha azonban végre-valahára megindulnak katonáink, már lekerül a megvalósítás fáradalma a vállunkról, és elegendő figyelemmel kísérnünk a beosztott egységparancsnokok által küldözgetett üzeneteket. Ezek között találhatunk sikerekről beszámoló jelentést, magyarázkodást a mérsékelt előretöréssel kapcsolatban, és még ezernyi apróságot. Feladataink természetesen nem merülnek ki pusztán az irányok kijelölésével: megerősíthetünk vagy evakuálhatunk stratégiai fontosságú pontokat, tervezhetünk légicsapásokat, meghatározhatjuk mely egységek vonuljanak vissza pihenésre és feltöltésre, egyszóval minden olyan dologba beleszólásunk van, amiben posztunk szerint illetékesek vagyunk, és ez nem kevés egy hadseregcsoport-parancsnok esetében!

Látható tehát, hogy a készülőben lévő program különlegességek egész sorát rejti magában, ezért a stratégia-rajongók jobban teszik, ha már előre lefoglalnak néhány hetet az életükből, mert úgy tűnik, érdemes komolyabban is foglalkozni egy moszkvai utazás gondolatával!

-CSONTI-

Szerepjátékok PC-n

A számítógépes szerepjáték különös kategóriát képvisel a játékprogramok között. Talán ez az egyetlen játéktípus, amely hosszú idő alatt csak külsőleg fejlődött. Ha megnézzük az első Ultimát és összehasonlítjuk korunk RPG-ivel, azt vesszük észre, hogy rendszere legalább annyira bonyolult és összetett volt, mint a manapság megjelenő szerepjátékoké. Most a legújabb sztár: a Baldur's Gate megjelenésének apropóján mutatjuk be a számítógépes RPG-k fejlődését a kezdetektől napjainkig.



Maga a szerepjáték elnevezés elég csalóka lehet annak, aki most találkozik ezzel a kifejezéssel először. Szerepjátéknak azt a 4-8 fős társaságok által művelt társasjátékot nevezzük, amelyben a résztvevők egy, a „mesélő" által eltervezett és előadott szituációban próbálnak minél jobban helytállni az általuk megszemélyesített karakterekkel. A valódi fantasy szerepjátékok jó 20-25 éves történetre tekintenek vissza. A TSR cég volt az első, amely D&D (Dungeons and Dragons) néven megjelentetett egy ilyen játékot. A történet ettől kezdve ismerős lehet, a játék óriási sikert aratott – először az amerikai egyetemisták körében, majd lassan az egész világon elterjedt. A TSR természetesen meglovagolta a sikert, a népszerű játékot továbbfejlesztették AD&D (Advanced Dungeons and Dragons) néven, és a mesélők, illetve a játékosok dolgát megkönnyítendő rengeteg előre elkészített kalandmodult, világleírást és regényt jelentettek meg. A TSR-t másfél évvel ezelőtt felvásárolta a Wizards of the Coast nevű cég, amely a Magic: The Gathering kártyajátékának köszönhetően pillanatok alatt hatalmas nyereségre tett szert, és ebből a tőkéből próbálja újra felvirágoztatni az AD&D „újhullámos" szerepjátékok által megtépázott hírnevét.

Ha megvizsgáljuk a számítógépes szerepjátékokat, azt vehetjük észre, hogy a három nagy játékkategória (kaland, akció, stratégia) ismérvei egyaránt megtalálhatók bennük. Van, amelyikben az akció dominál, majdnem olyan reflexekre van szükségünk, mintha Quake-ezni próbálnánk, ilyen például az Ultima Underworld vagy a Dungeon Master. Némely RPG a kalandjátékokat is megszégyeníti a története összetettségével és fordulatosságával (Ultima 7, Wizardry 7), míg másokban a csata megvalósítása olyan, hogy akár külön körökre osztott stratégiai játékként is el lehetne adni (régi SSI játékok). Látható tehát, hogy a számítógépes szerepjátékok elég széles skálán mozognak, lényegében egyetlen közös vonásuk van, nevezetesen az, hogy a játék szereplői a kaland folyamán valamilyen úton-módon egyre magasabb szintűek lesznek, egyre több hatalommal bírnak. Ez a fejlődés az, ami a számítógépes szerepjátékok nagy vonzereje a többi játéktípussal szemben. Nagyszerű érzés hőseink fejlődését nyomon követni, látni, ahogy szemünk láttára lesznek egyre hatalmasabbak, erőteljesebbek. Egyre erősebb fegyverekkel harcolnak és egyre pusztítóbb varázslatokat képesek bocsátani ellenségeikre.

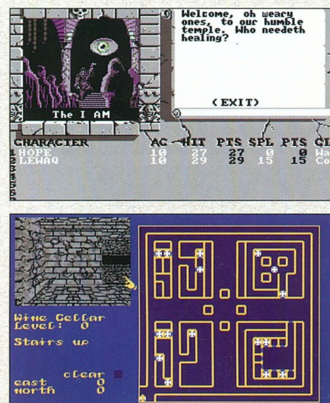
Ha valaki egyszer már belekóstolt ebbe a csodálatos világba, nagyon nehezen tud elszakadnia tőle…

a kezdetek

A szerepjátékok korai, legelső számítógépes megjelenési formája a MUD (Multi-User Dungeon) volt. Ez lényegében nem más, mint egy csak és kizárólag szöveges multiplayer játék. Mint egy régi szöveges kalandjátékban, beírjuk azt, hogy mit szeretnénk csinálni, majd megnyomjuk az Entert. A központi gép végrehajtja (illetve megpróbálja) parancsunkat, és tájékoztat az eredményről – szintén teljesen szöveges formában. A játék nagy előnye, hogy csak szöveges adatokat kell mozgatnia, ezért a lassabb modemek és hálózatok korában ezek a típusú programok voltak az első számú multiplayer játékok. Azután persze jött a Quake és társai, de a MUD-ok ennek ellenére mit sem vesztettek népszerűségükből, manapság is rengeteg ilyen szerver létezik, amelyeken a fantasytől kezdve egészen a horror és sci-fi szerepjátékokig minden fajta világban kalandozhatunk, olyan élményt átélve a többi játékos jelenléte miatt, amelyet egy egyszemélyes játék soha nem lesz képes nyújtani. Akit a téma bővebben érdekel, az nézzen körül a http://www.apocalypse.org/pub/u/lpb/muddex/ címen. A MUD-ok leszármazottjának tekinthetjük a mai, csak interneten keresztül játszható RPG-ket, elükön az Ultima Online-nal és a hamarosan elkészülő, Sony által forgalmazott EverQuesttel.

A másik korai RPG-kezdemény a Rogue című játék volt, amely a MUD-okkal ellentétben nem multiplayer, hanem egyszemélyes játék volt. Ez is csak karakteres grafikát használt, a játékosnak véletlenszerűen generált helyszíneken (labirintusok, azaz dungeonök) kellett egyre mélyebbre hatolnia és minél több ellenséget lemészárolnia.

Ezen típusú játékok szinte minden platformra elkészültek, rengeteg különböző elnevezéssel (Moria, Larn, Majik…), de mostanra teljesen kihaltak. Korunk játékai közül leginkább a Diablo merített ebből a stílusból (magányos hős, véletlenszerűen generált dungeon, újra és újra lehet kezdeni a régi karakterrel).





a folytatás – a nagy sorozatok megszületnek

A szerepjátékok történelmének három (és fél) meghatározó nagy sorozata van, amelyek folyamatosan, a kezdetektől jelen vannak számítógépeinken. A Wizardry-, a Might and Magic- és az Ultima-sorozatok tagjai között vannak rosszabbul és jobban sikerült darabok, de azt senki sem tagadhatja, hogy ezek a programok döntő hatással voltak a többi szerepjátékra, sőt, az egész számítógépes játékgyártásra. Érdekesség, hogy mindhárom nagy sorozat mögött egy legendás játéktervező is áll(t), többek között ennek is köszönhetik ezen programok a mai napig történő fennmaradásukat: Richard Garriot, az Ultima-sorozat atyja, Jon Van Caneghen, a Might and Magic-játékok fejlesztője és David W. Bradley, akinek a Wizardryt köszönhetjük.

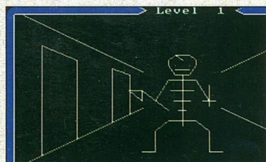
Az Ultima-sorozatnak a nyolcvanas évek legelején jelent meg az első része. A sorozat főhőse Avatar, aki mindig visszatér kalandjainak színhelyére, Britanniába, amikor valami veszély fenyegeti a birodalmat. Érdekesség, hogy az első résztől kezdve egységes sztorija van a sorozatnak, a játékokban mindig rengeteg az utalás a korábbi epizódokra. A sorozat a hatodik résztől kezdve számít igazán népszerű programnak (a VGA grafika és a hangkártyatámogatás miatt), a korábbi epizódokat szinte csak a fanatikus rajongók ismerték. Ha végignézzük a sorozat csaknem húsz éves történetét, azt vehetjük észre, hogy a játékrendszer folyamatosan egyszerűsödött, abból a célból, hogy ne csak az elvakult RPG-megszállottak játsszanak a programokkal. Ez a folyamat a hetedik résznél tetőzött, amely egyesítette magában az összes olyan tulajdonságot, ami miatt egy játék igazán sikeressé és népszerűvé válik. A nyolcadik epizód talán már egy kicsit túl egyszerűre is sikeredett, s a tendencia tovább folytatódik, hiszen az Ultima 9: Ascension (állítólag) egy King's Quest 8-hoz hasonló Tomb Raider-klón lesz. A rajongók azonban még hisznek Richard Garriotban, s érdeklődéssel várják, hogy milyen lesz a gigantikus Ultima-sorozat lezáró darabja.



A Might and Magic-sorozat első részének megjelenése a nyolcvanas évek közepére datálódik. A Jon Van Caneghen által megálmodott szerepjáték-világ némiképpen különbözött a korabeli RPG-ktől: a hangulatot kissé humorosra vette, valamint a játék szerves részei voltak a korábbi számítógépes szerepjátékokban oly népszerű szórejtvények. A negyedik résztől kezdve ez a sorozat is a popularitás irányába tolódott el, a rejtvények eltűntek belőle, maradt a „gyakás” és a felfedezés – amúgy remek – keveréke. A sorozat tagjainak története nem összefüggő, mindegyik független a többitől, a negyedik és az ötödik rész kivételével. E két rész „összeolvasztható”, s a játéktörténelemben egyedülálló módon együtt is végig lehet játszani őket. A nemrég megjelent hatodik rész igencsak változatos fogadtatásra talált a játékosok körében; volt, aki istenítette, míg mások unalmasnak és csúnyának találták, de az biztos, hogy a harc még inkább előtérbe került. Aki belekezd a játékba, az jobb, ha számol azzal, hogy rengeteg ellenséges szörnyeteget kell lemészárolnia. A sorozatnak már készül a hetedik része is, For Blood and Honor címmel.

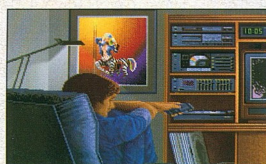
A Wizardry-játékok mindig is etalonnak számítottak a számítógépes RPG-k között, remekül kidolgozott játékrendszerükkel. Talán még soha nem volt olyan szerepjáték, amely ennyire „ki lett volna találva”. Ez a sorozat elsősorban a hetedik rész miatt híresült el igazán, amely bátran pályázhatna a minden idők legmonumentálisabb játéka címre (Ti is a valaha megjelent legjobb RPG-nek szavaztátok meg Minden idők legjobbjai-választásunkon). Óriási bejárható terület, rengeteg tárgy, varázslat és ellenség, valamint 400(!) óra tiszta játékidő jellemzi a Wizardry 7-et, mindez két floppy lemezen jelent meg. Akik végigküzdötték magukat a játékon, valószínűleg egyetértenek azzal, hogy a Wizardry 7 az egyik legjobb számítógépes szerepjáték, ami valaha megjelent. Ennek a sorozatnak a jövője kérdéses igazán, hiszen a SirTech kiadói részlege tönkrement és D. W. Bradley is otthagyta a készülő játékot. Reméljük azonban, hogy a remek sorozat nem hal meg, s újabb napokat, heteket tölthetünk el a nyolcadik résszel.

Mindhárom sorozatnak készül a következő epizódja, s mindhármon látszik, hogy manapság a 3D dívik, hiszen mindegyik valamilyen három dimenziós megjelenítést használ.



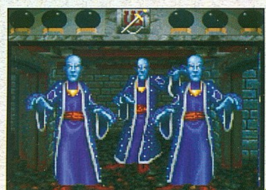














A három nagy sorozat mellett indult egy negyedik is, amely azonban idő előtt elhalálozott. Habár sokáig kósza hírek terjengtek a készülő negyedik részről, sőt, néhány magazinban (igen meggyőző) képeket is lehetett látni a játékból, az valahogy mégsem készült el. Kár, hiszen egy remek sorozatról van szó. A Bard's Tale játékok szinte „szabványosították" az RPG-k kinézetét. A első rész megjelenését követő két-három évben piacra került szerepjátékok kezelőfelülete mind-mind hasonló volt: bal felső sarokban a nézeti kép, alul vagy jobbra a csapattagok nevei és adatai, és a képernyőn még maradt hely a szövegmezőnek és egyéb ikonoknak is. A Bard's Tale-sorozat mindhárom tagjában a korai RPG-kre jellemző remek rejtvények voltak, s annak ellenére, hogy a sztori nem igazán dominált a játékokban, igazán sikereses és hangulatos alkotások voltak. A sorozat tagjai közül a harmadikat kell és lehet igazán kiemelni, összetettségével messze maga mögött hagyta a kor többi alkotását. A készítők olyan dolgokat építettek bele, amelyeknek az addigi és az utána következő RPG-kben nyomát sem láthattuk, ilyen pl. az időutazás. A csapattagoknak a második világháború Berlinjébe is el kellett utazniuk és ott náci katonákkal összecsapniuk. A sorozathoz megjelent egy szerkesztő is, a Bard's Tale Construction Set, amellyel mindenki saját Bard's Tale játékot tervezhetett magának, ha volt elég türelme...

az SSI tündöklése és bukása

Hamar rájöttek a fejlesztők és kiadók, hogy egy játékot sokkal jobban el lehet adni, ha van valami „valóságalapja". Ezért olyan sok a film alapján készült játék, és ezért nem véletlen, hogy amikor a szerepjátékok népszerűbbek lettek, a legismertebb „valódi" RPG jogait is minél többen igyekeztek megszerezni. Ez az addig csak stratégiai játékairól híres SSI-nak sikerült, s ő élt is a lehetőséggel: 1988-tól kezdve rengeteg AD&D alapú játékot jelentetett meg. Az első ilyen jellegű program a Hillsfar volt, amelyre nem igazán érdemes sok szót vesztegetni, annál inkább a következő játékra, amely a Pool of Radiance nevet kapta, s amely meghozta az SSI számára az világsikert. A cég egy kicsit meg is részegedett a sikertől, s igen rövid idő alatt rendkívül sok ilyen stílusú programot dobott a piacra. Összesen négy sorozat jelent meg szinte teljesen azonos külsővel, amelyek közül az első a Pool of Radiance-ciklus volt négy résszel (Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades és Pools of Darkness). Ezt követte, illetve ezzel egy időben került piacra a háromrészes Dragonlance trilógia (Champions of Krynn, Death Knights of Krynn és Dark Queen of Krynn), amelyek a Tracy Hickman és Margaret Weiss által oly népszerűvé tett világban játszódnak. A két – már említett – jobban sikerült „első generációs" SSI-sorozat mellett volt két nem annyira sikeres is, a Buck Rogers – Matrix Cubed és a Savage Frontier (Gateway to the Savage Frontier és Treasures of the Savage Frontier). Az első sorozat a távoli jövőben, míg az utóbbi két játék a Forgotten Realmsen játszódik, méghozzá azon a részén, ahol a most megjelent Baldur's Gate története is zajlik. Az első generációs SSI játékokhoz kijött egy szerkesztő is Unlimited Adventures néven, amely igencsak megmozgatta a kreatív játékosok táborát, az interneten pedig rengeteg házi „barkács-kaland" jelent meg.

Volt egy számítógépes szerepjáték, amely messze megelőzte a korát, s új stílust teremtett az RPG-k között. Természetesen a Dungeon Masterről van szó, amelyről kicsit lejjebb olvashattok, de azért kell itt megemlíteni, mert az SSI is megjelentette a saját „klónját". Az Eye of the Beholder trilógia első két része volt igazán nagy siker (ez nem is véletlen, ha tudjuk azt, hogy ezeket a Westwood programozta, akik azóta több világsikerű játékot is készítettek). A harmadik részt aztán az SSI saját, belsős programozóival





HOWEVER, YOUR GOAL IS TO FIND EVIL AND STOP ITS PLANS FOR THE DOMINATION OF KRYNN.



készíttette el, ez sajnos meg is látszott a játék minőségén, nem volt a programozástechnika csúcsának nevezhető, s hangulata is csak nyomokban emlékeztet az első két epizódra.

Amikor már az SSI is érezte, hogy eljárt a Pool of Radiance és társai felett az idő, új utakat keresve rátalált a Dark Sun világára, és egy új szerkesztővel remek játékot készítettek. A Dark Sun brutális világa amúgy is szinte tálcán kínálta magát feldolgozásra, hiszen itt mindennaposak a csetepaték, keresve sem lehetett volna jobb helyszínt találni egy harcközpontú RPG-hez. Mivel az SSI-ról van szó, a Dark Sunnak is elkészült a folytatása (Wake of the Raveger), de nem tudta megismételni az első rész hatalmas sikerét.

Az SSI ezt úgy értékelte, hogy tovább kell lépnie, ezért megalkotta – immáron a 3D jegyében, az Ultima Underworld mintájára – következő játékcsaládját, amelynek első része a jobb sorsra érdemes Ravenloft világában játszódott. A programról nem sok különlegeset lehet elmondani azon kívül, hogy a földtől igen elrugaszkodott 320x400-as felbontást használta.

Ez persze nem akadályozta meg az SSI-t, hogy két újabb programot jelentessen meg ugyanezen ismérvekkel felvértezve, a Ravenloft 2-t (The Stone Prophet) és a Menzoberranzant Drizzt Do'Urdennel a főszerepben.

Talán utóbbi játékok igencsak megkérdőjelezhető minősége és sikere késztette a TSR-t (az AD&D készítőit), hogy megfossza az SSI-t a jogoktól és átadja azokat az Interplaynek, akik eddig csak két AD&D-re épülő játékot jelentettek meg, a Descent to Undermountaint és a Baldur's Gate-et. Az SSI az említetteken kívül még három AD&D alapú programot jelentetett meg, amelyek nem sorolhatók be az egyik fenti kategóriába sem. Az első az Al-Quadim, amelyben egy karaktert irányítva kellett megkeresnünk elrabolt kedvesünket. A Spelljammerben egy AD&D világok között utazó hajó kapitányának szerepét ölthettük magunkra, a Dungeon Hack pedig nem más, mint az Eye of the Beholder szerkesztője; a dungeon minden paraméterének beállítása után szabadon bolyonghattunk a program által kreált véletlenszerű labirintusban.

Az SSI-nak a jogok elvesztése után volt még két nem AD&D alapú szerepjátéka is, a Thunderscape és az Entomorph, de mindkettő magán hordozta a cég késői játékának gyengeségeit.

Az előbb leírtakból világosan kiderült, hogy az SSI-nak igen nagy szerepe volt a szerepjátékok széles körben való népszerűsítésében, de később nem igazán tudtak megújulni, ezért elveszítették a rajongók támogatását, s ennek egyenes következménye volt, hogy mára már egyetlen egy RPG-t sem jelentetnek meg.





A Dungeon Master és klónjai

A szerepjátékok a nyolcvanas évek legvégén a 16 bites játékgépek elterjedésével lettek igazán népszerűek. Ezt a népszerűséget egyetlenegy programnak köszönhetik: a Dungeon Masternek, amely messze megelőzte korát, s mind a mai napig etalonnak számít hangulatával és egyszerű kezelhetőségével. A játékosnak egy négyfős csapatot irányítva kellett a 14 szintes labirintust bejárnia, hogy a legvégén legyőzze magát a Káoszt. A programot az tette igazán egyedivé, hogy nem voltak kötött karakterosztályok, a hősök annak függvényében fejlődtek, hogy mit csináltattunk velük. Lehetett tehát az izomemberből is varázslómester, csak sokat kellett gyakorolnia. A rejtvények nehézsége is megfelelő volt, kis gondolkodás után rá lehetett jönni mindegyikre, de nem voltak túl egyszerűek. A játék grafikája és hanghatásai is kiemelkedtek a kor hasonló stílusú játékai közül, és hosszú ideig meghatározták az RPG-k fejlődésének irányvonalát.

Rengeteg játék merített ötletet a Dungeon Masterből, s maga a készítő cég, a Fater Than Light is elkészített két folytatást, a Chaos Strikes Backet és a Dungeon Master II-t. A Chaos Strikes Backnek nem készült PC-s verziója, csak az Amiga és az Atari ST tulajdonosoknak adatott meg a lehetőség, hogy játszhassanak vele. Ez a program arról volt híres, hogy a készítők mindent beletettek, amivel megkeseríthetik a szerencsétlen kalandozók életét. Rengeteg csapdával, összevissza teleportáló helyekkel és bivalyerős szörnyetegekkel kellett megküzdenie annak, aki végig akarta játszani a szinte feltérképezhetetlen programot.









A Dungeon Master II már csak PC-re készült el, de sajnos semmilyen olyan erényt nem tudott felmutatni, ami az elődjét naggyá tette. Mind hangulatában, mind grafikájában elmaradt a Dungeon Mastertől, a készítők az első résszel olyan magasra tették a lécet, amelyet másodszorra bizony levertek.

A Dungeon Master után aztán jöttek a különféle klónjai, ilyen volt a már említett Eye of the Beholder-sorozat, az amigás Black Crypt, amely elsősorban igen látványos – az Amiga hardver-képességeit messzemenőkig kihasználó – játék volt, s elég kevesen tudják róla, hogy a Raven cégnek ezt volt az első programja. Ebbe a kategóriába tartozik és feltételen megemlítendő a Silmarils cég három részből álló Ishar-sorozata, amely leginkább a rajongók táborát mozgatta meg. A Westwood Lands of Lore sorozatának első része is ide tartozik, ez a játék főleg nagyon aprólékosan kidolgozott grafikájával emelkedett ki a tömegből.

egyéb érdekességek

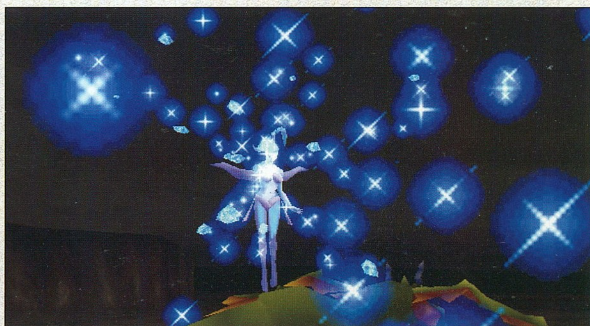
A japán stílusú, azaz manga RPG az a kategória, amelynek képviselőiből PC-n igen kevés van, annak ellenére, hogy ezek a játékok roppant népszerűek, leginkább Japánban, ez az oka annak, hogy konzolokon terjedtek el legjobban. A japán RPG-k közös jellemzője a sztori részletessége, az irányítás és a kezelés viszonylagos egyserűsége. Az első, félig-meddig ilyen stílusú PC-s játék a Shadowlands volt, amely egy igen érdekes, izometrikus megjelenítést használó RPG. Ezután következett a Megatech cég két PC-s játéka, a Cobra Mission és a Knights of Xentar. Ezen két program közös jellemzője (a manga stílus mellett) a humoros és erotikus tartalom volt, de ezen tulajdonságaik nem mentek a játék rovására, sőt... A japán stílusú RPG-k császárát mindenki jól ismeri, lévén idén nyáron a PC-kre is ellátogatott. A Final Fantasy VII remek grafikájával, történetével és hangulatával minden megszállottat maga mellé állított, még azokat is, akik esetleg korábban a Playstationön megjelent játékról lekezelően nyilatkoztak.

A számítógépes szerepjátékok történelmében volt néhány olyan játék, amelyet nem nagyon lehet (vagy csak igen nehezen) egyik fentebb említett kategóriába sem belehelyezni. Ide tartoznak a Sierra gondozásában megjelent Krondor-játékok. A Betrayal at Krondor, a Betrayal at Antara (amelynek ugyan semmi köze Raymond E. Feisthez és az általa megálmodott fantasy világhoz) és a Return to Krondor, amelyek rendkívül gondosan kidolgozott történetet ötvöztek érdekes vektorgrafikás megjelenítéssel. Szintén ide tartozik a Fate: Gates of Dawn, amely a névtelenségből előrukkolva lett a „hardcore” RPG-rajongók kedvence, és a MicroProse próbálkozása, a Darklands is. Ez utóbbi igen érdekes kísérlet volt arra, hogy a csak és kizáró-









lag a fantázia birodalmában játszódó programoknak valamilyen valóságalapot adjon. A Darklands segítségével a játékos a sötét középkor Németországában kalandozhatott, rengeteg olyan problémával találkozva, amelyek abban a korban jellemzőek voltak: boszorkányüldözés, útonállók vagy a különféle alkimista módszerek. Szintén népszerű volt a Blizzard sikerprogramja, a Diablo, amely szinte teljesen figyelmen kívül hagyta azokat a kritériumokat, amelynek egy jó RPG meg kell, hogy feleljen. Ennek ellenére – vagy éppen ezért – a program igen sikeres lett, s a mai napig több ezren játsszák a Blizzard internetes szerverén, a Battle.neten keresztül.





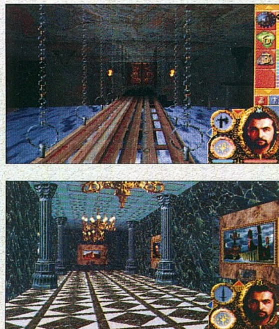
Újabb stílusteremtő, az Ultima Underworld

Régen történt, még 1991-et írtunk, a játékvilág még talán magához sem tért a Dungeon Master okozta sokkból, amikor a Looking Glass olyasmivel jelent meg, amelyet sokáig egyszerűen lemásolni sem tudtak a többiek. Akkor még nem volt 3D-mánia, igaz, a Wolfenstein 3D már megjelent, de a Doomról még nem hallott senki. Az Ultima Underworld egy 25 MHz-es 386-on is tökéletesen futott, 3D engine-je pedig olyan dolgokat tudott, amely addig még soha nem volt látható számítógépes játékokban: fel-le nézés, valós idejű fénykezelés (!), textúrák használata. A játék szerencsére nemcsak grafikában volt etalon, hangulata és története is messze az átlag fölé emelte. A játék sztorija tökéletesen illeszkedett az Ultima-játékok történetébe, és Avatar egy újabb kalandját mesélte el.

A többi cég csak kb. egy év késéssel tudott egy hasonló 3D engine-nel előrukkolni, de ezek a kísérletek nagy többsége gyengére sikeredett. A Bethesda az Elder Scrolls világában játszódó RPG-kkel próbálkozott, de sem az Arena, sem az utána következő részek nem tudtak maradandó nyomot hagyni a játékosokban.







Az US Gold által kiadott Legends of Valour is ugyanerre a sorsra jutott. Amíg a konkurencia megpróbált olyasmit alkotni, ami legalább nyomokban emlékeztet az Ultima Underworldre, a Looking Glass és az Origin újból robbantott, megjelent az Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds. Ez az első rész minden pozitív tulajdonságát megtartotta, s mindehhez egy kicsit módosított 3D engine párosult; nem véletlen, hogy ez a program is óriási siker lett.

A Raven által készített Shadowcaster és a Pygnosis Wizard! című játéka volt akkoriban az egyetlen program, amelyek megközelítették a Look ing Glass alkotásait. Az Ultima Underworld alkotói ezután a System Shockkal még egyszer bizonyították, hogy nem voltak véletlenek, a korábbi sikereik.

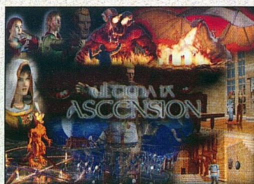


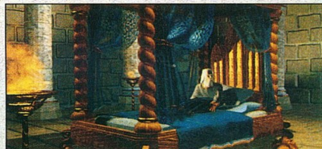
Ötletük időtállóságát mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy a manapság megjelenő RPG-k nagy része is azt a már-már klasszikusnak számító „first-person" megjelenítést használja, amit a Looking Glass programozói még 1991-ben úttörő munkájukkal megalkottak.

Kár, hogy újabb Ultima Underworld játék nem készül, mivel a készítő szoftvercégek, a Looking Glass és az Origin útjai – úgy tűnik – most már végleg különváltak.

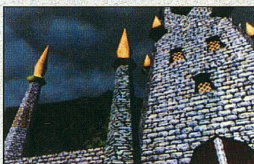
a közelmúlt és a jövő

Másfél évvel ezelőtt, amikor a PC-k egyre nagyobb teljesítményűek lettek, s beköszöntött a Voodoo-korszak, az embereknek hirtelen olyan stílusú játékokkal szerettek volna játszani, amelyek addig elérhetetlenek voltak számukra. Ez pedig az akciójáték, amely a gyorsítókártyáknak köszönhetően félelmetes mértékben terjedt, az összes kiadó egy emberként igyekezett az igényeket kielégíteni, s emiatt kicsit el is feledkeztek a szerepjátékokról. Szerencsére úgy tűnik, a helyzet normalizálódott, a kezdeti lelkesedés után minden visszaállt a normális kerékvágásba, igaz, most a kalandjátékok számítanak mostohagyermeknek. Mindhárom nagy sorozatnak készül a következő része egyetlen közös jelszóval: 3D. A Diablo által meghonosított 3D izometrikus nézet sem hal ki, a most megjelent Baldur's Gate mellett jön az Eidos gondozásában a Revenant, és a lengyel Metropolis által készített Gorky 17/Odium. A japán stílus rajongóinak sem kell szomorkodniuk, mert a piac kívánalmait nagyszerűen megérző Monolith kiadja a Septerra Core-t, bár a legnagyobb durranás kétségkívül az lenne, ha a Final Fantasy nyolcadik része elkészülne PC-re, különben vennünk kell egy PSX-et...

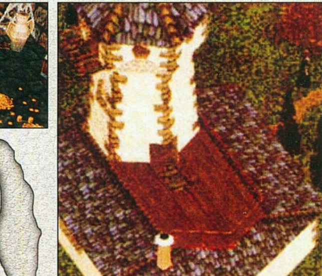


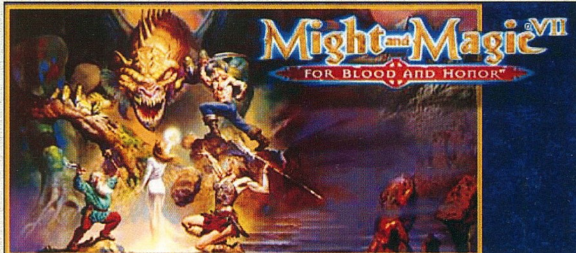














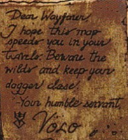
Baldur's Gate

Elfelejtett Birodalmak, újra eszünkbe jutottatok!

▼ Interplay / Black Isle / Bioware



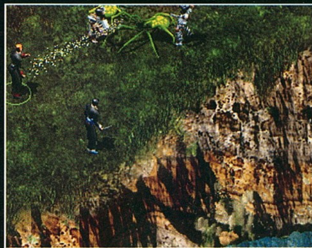
Hiába vigyorog a koponya az elmúlt év legjobban várt szerepjátékának dobozán, a számítógépes AD&D-nek végre sikerült feléledni halottaiból, hála a Baldur's Gate-nek. A poszt-apokaliptikus és manga stílusú RPG-k után végre ismét a Forgotten Realms világában bolyonghatunk karaktereinkkel. A nosztalgiára hajlamos szerepjátékosoknak talán már csak a dobókocka pörgésének zaja hiányzik, annyira pontosan alkalmazták a készítők a legnépszerűbb RPG szabályrendszerét. Természetesen ennyi még nem lett volna elég az üdvösséghez, a Baldur's Gate-nek valami egészen egyedülállót kellett mutatnia ahhoz, hogy ne tűnjön el a mostanában megjelent számítógépes szerepjátékok tömkelegében. Az előzetes képeken Diablo-szerű 3D, izometrikus grafikát láthattunk, a játékot betöltve azonban kiderül, hogy ennél jóval többről van szó...



baldurs gate
cloakwood
the wood of sharp teeth
the friendly arm
candlekeep
beregost
nashkell
cloudpeak
mountains
sword coast







Mi legyek, ha hős leszek?

Aki már játszott „élőben" szerepjátékkal vagy C64-en az SSI ősrégi RPG-sorozatával (Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds...), azt valószínűleg meglepetésként éri a Baldur karaktergenerálásának rendszere. Az általános tulajdonságokon és képességeken kívül (nem, faj, foglalkozás, fegyverekben való jártasság) azt is meg kell határoznunk, hogy az általunk irányított figura milyen jellemvonásokkal rendelkezzen. Jól emlékezhetünk még arra, mennyire felesleges volt ez a Poolban és folytatásaiban – a játék során gyakorlatilag semmi jelentősége sem volt, hogy karaktereink törvényes jók vagy kaotikus gonoszak voltak-e. Nos, a Baldur's Gate az első olyan program, ahol ez végre tényleg számít! A történet során rengeteg szereplővel találkozhatunk, akik saját jellemvonásaiktól függően szimpatizálnak velünk, és ezen múlik az is, kapunk-e tőlük küldetéseket, netán csatlakoznak-e hozzánk, illetve ellenszenv esetén ránk támadnak-e.

A régi SSI játékoktól eltérően itt egyetlen játszható és elmenthető karakterünk lesz (a többi csapattag később csatlakozik hozzánk, illetve hagyja el a partit), és az előre megadott rajzok és hangok helyett akár saját bedigitalizált fényképünket és mondatainkat is berakhatjuk, még személyesebbé téve ezzel figuránkat.

Valahol a Kardparton...

A Baldur's Gate-ben Kardpart (Sword Coast) vidékét járhatjuk be, kezdő karakterünkkel pedig Candlekeep városából indulunk. Ahogy az utcákon bóklászunk, rengeteg járókelővel és többé-kevésbé fontos szereplővel beszélgethetünk. Érdemes odafigyelni a csevegésre, gyakran hallhatunk érdekesebb hírekről, vagy akár mellékküldetéseket is kaphatunk, amelyek eleinte ugyan jelentéktelenek tűnnek, de a jutalmakból elég jól megszedhetjük magunkat ahhoz, hogy vásároljunk magunknak néhány jobb fegyvert és páncélzatot. Hogy ne kelljen minden fontosabb információt megjegyeznünk, hősünk ezt naplónkba írva megteszi helyettünk.

Egyedül nem megy...

A kaland folyamán szerencsére nem maradunk egy szál magunkban, útjaink során rengetegen próbálnak csatlakozni hozzánk, úgyhogy a bőség zavarában alig tudjuk eldönteni, kit tartsunk meg és kit dobjunk ki a maximálisan hattagú csapatból. Társaink legtöbbször személyes indíttatásból próbálnak csatlakozni hozzánk: általában segítségünket kérik és különféle küldetésekre próbálnak elcibálni minket. Irányításunk alatt engedelmesen hallgatnak parancsainkra, de ha sokáig nem teljesítjük feladataikat, egy idő után morgolódni kezdenek, végül faképnél hagynak...

Csapatunk összetételénél gondoljunk arra is, hogy foglalkozásuk mellett az sem mindegy, hogy embereink milyen jellemvonássokkal rendelkeznek, egyrészt azért, mert az ellentétes jellemű karakterek nehezen jönnek ki egymással, másrészt a történet során egyre fontosabb szerepe lesz csapatunk hírnevének (reputation) az emberek között. Ez azért számít, mert a jó vagy rossz hír hamar elterjed, és míg a jószívű, bátor hősöket minden városban szívesen fogadják, a rosszfiúkat első látásra megtámadják a katonák...

Rendkívül szórakoztató figyelni, hogyan változik embereink egymáshoz viszonyulása; gyakran lehetünk igen heves szócsaták tanúi. Ilyen például, amikor az erkölcsös elflány mélységesen felháborodik a félszerzet tolvaj kissé durva udvarlása miatt. Persze vigyáznunk kell, nehogy a veszekedések esetleg tettlegességgé fajuljanak, vagy a túl sok negatív beállítottságú karakter el ne rontsa nehezen megszerzett jó hírünket.







Érdekes még megfigyelni a barátok vagy szerelmes karakterek kötődését is: ha például lecsapják Jaheirát, a félelf papnőt, barátja Khalid rögtön jajveszékelni kezd (sőt, egy alkalommal annyira depressziós lett tőle, hogy magányosan bolyongott valahol, alig tudtam újra irányítani)...

Egy csipetnyi Diablo, egy csipetnyi Fallout

Örök probléma a szerepjátékoknál, hogy a csaták körökre osztottak vagy valós idejűek legyenek. A Baldur's Gateben ezt azzal próbálták megoldani, hogy vegyítették a kettőt azzal az elegáns módszerrel, hogy a küzdelmet bármikor megállíthatjuk és kényelmesen kiadhatjuk újabb parancsainkat. (kicsit az X-COM Apocalypse-re emlékeztet a megoldás). Hogy ez ne menjen a realizmus rovására, ha leállunk matatni embereink tárgyai közt, akkor a csata automatikusan újra indul (így például nagy árat fizethetünk azért, ha harc közben próbálunk páncélt ölteni egy karakterünkre).

A körökre osztott harcmenetre emlékeztet az, hogy a mágus varázslásának adott ideje van, és nem szereti, ha közben zavarják, így egy gyors támadással gyakran még idejében a torkukra lehet forrasztani a szót. Megőrizték viszont a valós idejű, Diablo-szerű akció-szerepjátékoknak azt a jó tulajdonságát, hogy a ránk szórt varázslatok vagy lassabban repülő nyílvesszők elől – ha elég fürgék vagyunk – odébb ugorhatunk.

Öt CD-nyi grafika...

Biztos sokan megdöbbentek azon, miért volt szükség arra, hogy a játék öt CD-t foglaljon el, amikor például a Diablónak vagy a Fallout 2-nek bőven elegendő volt egyetlen korong. Nos, egyrészt Baldur bejárható területe jóval nagyobb mindkét társánál, másrészt grafikáját nem azonos elemekből készítették el, hanem minden részletét külön megrajzolták, így sokkal változatosabb, viszont sokkal több helyet foglal. Ezt leszámítva a Baldur hagyományos 3D izometrikus grafikát használ, 3D-s gyorsítás és -effektek nélkül.

Játsszd újra, bárd!

Az internet nagy diablósai vagy az Ultima Online fanatikusai biztos kíváncsiak rá, milyen a Baldur multiplayerben. Az első kellemes meglepetés akkor éri az egyszeri játékost, amikor a program még amerikai szerveren keresztül sem akadozik, a nagy távolság ellenére is tükörsima a játékmenet. Összesen hatan játszhatnak, mindenki egy karaktert irányítva. A játékot a főszereplő vezeti, ő szabja meg a legfontosabb lépéseket (vásárlás, beszélgetés, helyszínek elhagyása, a játék kimentése, valós idejű csata megállítása stb.), de ha jobban bízik csapattagjaiban, megoszthatja ezeket a feladatokat másokkal is. Az Ultima Online-hoz hasonló grafikus „online" MUD-okkal ellentétben a játék története kötött és teljesen megegyezik az egyjátékos sztorival, nem találhatók meg benne olyan extrák sem, mint kastélyok, kocsmák vásárlása stb. Ez azonban nem feltétlenül baj, hiszen a Baldur's Gate-et nem is MUD-nak, hanem egy igazi klasszikus AD&D szerepjátéknak szánták a készítők, városokkal, hősökkel, sárkányokkal, és persze jó sok kalanddal!

VÉLEMÉNY

Tavaly a számítógépes szerepjátékok igazi reneszánszát élhettük meg – talán még sohasem adtak ki ennyi RPG-t egy év alatt –, és a Baldur's Gate méltóan zárja a '98-as idényt. Az Interplay játékát leginkább a minden idők legkomplexebb világával és legélvezetesebb játékmenetével rendelkező Ultima 7-hez lehetne hasonlítani. Bár az Origin játékának gigantikus méreteket öltő bejárható területét még a Baldur's Gate sem tudta leközözni, a játékmenet jóval koherensebb, mint a nagy elődben: a fejlett mesterséges intelligencia révén a nem játékos karakterek sokkal logikusabban cselekednek – a városok lakosai is figyelik viselkedésünket és cselekedeteinket, és annak megfelelően reagálnak. Végre nincsenek olyan bosszantóan illúzióromboló mozzanatok, mint amikor egy város megmentése előtt és után is ugyanazokat a mondatokat szajkózzák a polgárok...

A hírnév alkalmazása remek ötlet, szerintem sokkal jobban működik, mint például a Falloutban. Rendkívüli büszkeség töltött el, ahogy hőseim dicsősége városról városra terjedt, és vándorútjaim során már előre üdvözöltek a járókelők. Amikor viszont egyszer rossz kedvemben kiirtottam a fél várost tehenestül (bosszantóan bőgtek...), nem maradt el a büntetés sem: saját embereim is elpártoltak tőlem, és végül a helyőrség végzett velem...

Régen nagyon szerettem az SSI AD&D-n alapuló szerepjátékait, most mégis tartottam tőle egy kicsit, hogy a – szerintem – kissé túlszigorított és néha ostoba szabályrendszer (a kaotikus gonosz-féle jellemekre gondolok) leszűkíti a játék lehetőségeit. Szerencsére kellemesen csalódtam: jellemvonásaik révén karaktereim igazi szereplőkké váltak, saját tulajdonságokkal, motivációval és beszólásokkal, nemcsak nevek és képek egy szürke karakterlapon.

Az AD&D kasztrendszere most „él" először igazán: a történet, a mellékküldetések, valamint a változatos és kemény ellenfelek miatt alaposan meg kell gondolnunk, milyen foglalkozású karakterrel indulunk és kiket veszünk fel csapatunkba. Remekül sikerült a csata megoldása is: a harcot leállítva és minden lépést megfontolva igazgathattam kis csapatomat, állíthattam be a megfelelő támadást, vagy ha agresszívebb hangulat lett úrrá rajtam és embereim amúgy is túlerőben voltak, akkor igazi Diablós virtussal, valós időben csépelhettem az ellenfelet.

Az igazi dicséretet azonban mindenképpen a hatalmas és változatos világ, valamint annak populációjának megalkotásáért érdemlik a játék készítői – az Ultimák óta nem találkoztunk hasonlóval. Azt hiszem, nem is tudok semmilyen komolyabb negatív momentumot találni a Baldur's Gate-ben. Minden részlete olyan finoman kidolgozott, mint egy svájci óramű: a Diablo 2-nek alaposan meg kell patkolnia ördögsarkantyúit, ha az Interplay mestermunkáját felül akarja múlni...

BAD SECTOR

AD&D A KÉPERNYŐN

Előbb vagy utóbb minden számítógépes szerepjátékkészítő választás elé kényszerül, hogy programját egy már meglévő, valós RPG-re építse, vagy új, saját rendszert dolgozzon ki. Mindkettőnek megvan a maga előnye. Ha az első utat választják, a már ismert rendszer miatt jóval könnyebben beletanulnak a játékosok, de hátrányos, hogy a számítógépen megvalósíthatatlan dolgok miatt felborul az egyensúly, amit az eredeti szerepjáték készítői elértek. Ez történt a SSI által megjelentetett AD&D-alapú játékokkal; ez főleg annak volt köszönhető, hogy a tényleges szerepjáték megvalósíthatatlansága miatt a programok harcközpontúra sikeredtek, így pl. a tolvaj kasztnak semmi értelme nem volt, csakúgy, mint a varázslatok nyolcvan százalékának. Ellenben, ha valaki saját rendszert épít fel egy számítógépes szerepjátékban, annak az az előnye, hogy nem kell „megerőszakolni" a szabályokat, hanem már eleve a célnak megfelelően lehet elkészíteni ezeket. Erre példa a Wizardry-sorozat és a Falloutok, amelyeknél jobb rendszer talán még nem készült el számítógépre.

Amióta az AD&D (illetve elődje, a D&D) alapján elkészült az első játék, a Hillsfar, azóta szeretnének a világ legjobban elterjedt és legismertebb szerepjáték-rendszerének rajongói egy olyan programmal játszani, amely szorosan kötődik az eredeti szabályokhoz, de kellően változatos, és nemcsak harcost, illetve varázslót érdemes beválasztani a csapatba. Ez a vágy már korábban megfogalmazódott, de a megszállottak csak akkor kezdtek el igazán reménykedni, mikor a TSR – megunva az SSI által készített „üsd-vágd RPG"-ket – a jogokat átadta az Interplaynek, akik a számítógépes szerepjátékok készítésében legendának számítanak (lásd a Bard's Tale-sorozatot). Az első Interplay-féle AD&D játék a Descent to Undermountain volt, amely finoman fogalmazva is elég gyengére sikeredett. Ezután kezdtek el a hírek terjengeni a Baldur's Gate-ről, s többszöri időpont-módosítás után végre megjelent a játék, amely minden eddiginél részletesebben és alaposabban használja az AD&D szabályrendszerét, minden rajongó legnagyobb örömére. A cég már bejelentette a következő AD&D játékot is, amely a Planescape: The Torment címet kapta.

Lássuk, milyen módon használja a Baldur's Gate az AD&D szabályrendszerét, melyek azok a dolgok, amelyek ismerősek lehetnek az eredeti szerepjátékból, s mik az újítások. A Baldur's Gate a AD&D legismertebb és legjobban kidolgozott világába, a Forgotten Realmsre röpíti el a játékost. Baldur's Gate nem más, mint egy gyorsan fejlődő, lüktető életvitellel rendelkező város, amely csupán néhány nap gyaloglásra van az Elfelejtett Birodalmak egyik legnagyobb városától, Vízmélyvárától (Waterdeep), amely már ismerős lehet korábbi AD&D játékokból (Eye of the Beholder, Pools of Darkness, Descent to Undermountain). Baldur's Gate az a város, ahol az ember könnyedén társakat talál a kalandozáshoz. A játék története szerint olyan hírek terjedtek el a környéken, hogy a szomszédos Amn lakói szánt szándékkal támadnak rá Baldur's Gate kereskedőire, hogy aláássák a város gazdaságát. A két helység között gyorsan megromlik a viszony, hősünk, aki éppen arra jár, éppen kapóra jön, hogy megakadályozza a kitörni készülő háborút. Amit viszont nyomozása közben talál, arra senki sem számít…

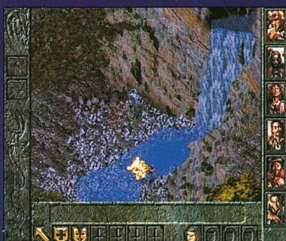
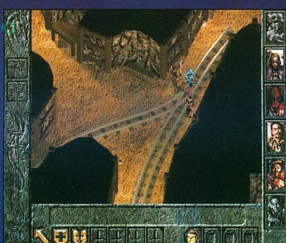
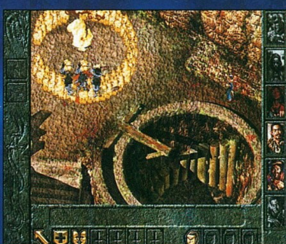
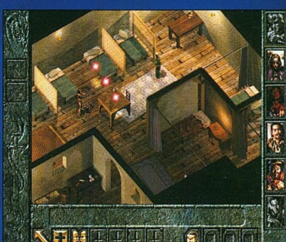
Mint minden „jól nevelt" szerepjáték, a Baldur's Gate is a karaktergenerálással kezdődik. Már itt feltűnik min-

denkinek, hogy az AD&D második kiadásának szabályainak jóval részletesebb feldolgozását találhatjuk meg ebben a programban, mint a többi alkotásban. A karakter nemének kiválasztása után (amelynek – sajnos – semmilyen hatása nincsen a játékra), máris tobzódunk a lehetőségekben, amikor azt kell eldöntenünk, hogy hősünk melyik fajba tartozzon a Forgotten Realms világában honosak közül. Aki játszott már bármilyen fantasy szerepjátékot vagy olvasott ilyen témájú könyvet, annak nem kell bemutatni az elfeket, a félszerzeteket vagy a törpéket. Ezután következik az igazi csemege, az osztály kiválasztása. Nemcsak a hagyományos harcos/varázsló/pap/tolvaj szerepel a programban, hanem az egzotikusabb, számítógépes játékban eddig még meg nem valósított osztályok is, mint a bárd vagy a specialista varázsló. Az osztály kiválasztása után ismét olyan dologgal találkozunk, amely ugyan szerepelt a korábbi AD&D játékokban, de csak mint sallang a karakterlap tetején, lényeges hatása az események menetére nem volt – ez a karakter jelleme. Az AD&D kilenc jellemet (karakter-viselkedést) különböztet meg, a Baldur's Gate-ben ennek hatása van a történetre, bizonyos szereplők csak bizonyos jellemű emberrel hajlandók kommunikálni. Cselekedeteink hatására jellemünk is megváltozhat, ennek bizonyos osztályok esetén súlyos következményei is lehetnek (pl. lovag). A fegyverszakértelem szintén olyan része az AD&D-nek, amely a korábbi játékokban nem kapott helyet. Minden karakter kiválaszthatja, hogy mely fegyver(ek) kezelésében jártas, az ilyen eszközöket jobban, míg az ismeretleneket gyengébben képes használni. A papok és a mágusok számára megtanulható varázslatok is tökéletesen úgy működnek, mint az AD&D-s eredeti, de az sajnos szomorú, hogy nagyon sok mágia nem került bele a programba – nyilván azért, mert semmire sem lehetett volna használni őket. Ezt egy kicsit ellensúlyozza az, hogy van néhány varázslat, amely nem az alap AD&D-ből, hanem valamelyik kiegészítőből került a játékba.

A kaland közben szerzett tárgyakat a régi, „klasszikus" szerepjátékokhoz hasonlóan tárolhatjuk. A karakterlap egyik oldala jelképezi a szereplő hátizsákját. Hősünket Barbie baba-szerűen öltöztethetjük: cserélgethetjük pajzsát, páncélját és fegyvereit, amíg nem vagyunk elégedettek az eredménnyel. A rendelkezésünkre álló tárgyakról – amelyek egytől egyig az AD&D-ből származnak – igen részletes leírást is olvashatunk a programon belül. A karakter erejének függvényében cipelhet tárgyakat, ha több felszerelés van nála, mint amennyit elbír, csatában lassabb lesz, ez pedig az életünkbe kerülhet! A felesleges dolgokat azonnal adjuk el, igaz, hogy a használt fegyvert és páncélt a boltokban csak „bagóért veszik meg, de még mindig jobban járunk, mintha sok vackot hordanánk magunknál. Az automatikus térképezés opció is jól megoldott, a program a teljes terület kicsinyített képén jelöli, hol voltunk már, így nem lehet eltévedni. Aki nem szeret külön papírra jegyzetelni, örömmel veheti tudomásul, hogy hősünk naplót vezet az eseményekről, amelybe minden fontosabb eseményt lejegyez, így biztosak lehetünk benne, hogy nem felejtjük el, kinek is kellett szárított gyökereket hoznunk a szomszédos erdőből... Tapasztalati pontot leginkább a szörnyetegek leölésével szerezhetünk, de bizonyos küldetések teljesítésekor is kaphatunk.

A Baldur's Gate tehát az eddigi AD&D-adaptációk közül nemcsak a legélvezetesebb és leglátványosabb, de az eredeti szabályrendszerhez legszorosabban kötődő játék, méltó konkurense az idei év legnagyobb ígéreteinek tartott Ultima Ascensionnek és Wizardy 8-nak.

CARIS


MÁSIK VÉLEMÉNY

EGY KIS ÉRTÉKELÉS:

A baljós előjelek ellenére (Descent to Undermountain, többszöri megjelenési időpontváltozás) már a kezdetektől nagyon vártam a Baldur's Gate-et. Én még a régi klasszikus RPG-ken nevelkedtem (Dungeon Master, Wizardry 7...), s már régóta szerettem volna egy olyan játékkal játszani, amely hangulatában és játszhatóságában megközelíti a régi nagyokat. Örömmel jelentem be, hogy nem vártam hiába, a Baldur's Gate-tel játszva pontosan ugyanolyan jól szórakoztam, mint a fentebb említett programokkal és kortársaikkal. Szerencsére a készítők nem követték a divatos irányzatot, azaz nem akartak egy csak 3D gyorsítóval működő játékot vagy egy akció-orientált programot írni. Ha csak a külsőségeket nézzük, a Baldur's Gate akkor is megáll a saját lábán, a grafika akár 32 bites színmélységben is pompázhat monitorunkon, részletessége és változatossága pedig egyszerűen megdöbbentő. Nem véletlen az öt CD-s terjedelem, a városoknak egyedi hangulatuk van, minden egyes épület külön-külön meg van rajzolva, nem előre gyártott elemekből építkeztek a készítők. A hangról is csak dicsérő jelzőkkel lehet nyilatkozni, a zene kellemes aláfestést nyújt, a hangeffektek pedig jól illeszkednek a játék hangulatához. Aki olyan szerencsés, hogy rendelkezik EAX szabványt támogató hangkártyával (SoundBlaster Live!), annak olyan élményben lehet része, mintha tényleg ott sétálna az erdőben vagy a barlangban. Számomra az egyetlen csalódás a harc megvalósítása jelentette, amely legjobban a real-time stratégiai játékokra emlékeztet. Igaz, hogy bármikor leállíthatjuk a programot, hogy kiadjuk a parancsokat, de ha benézünk a karakter hátizsákjába, a csata máris folyik tovább. Emiatt éppen az hiányzik a programból, ami a régi SSI által készített AD&D játékok nagy részét jellemezte: a remekül kivitelezett, körökre osztott harc, ahol az embernek bőven volt ideje végiggondolni a következő taktikát. A Baldur's Gate ebben a tekintetben sajnos alulmarad a régi idők nagyjaival történő összehasonlításban, ennek ellenére remek játék, s ha a harcrendszert jobban kidolgozzák, akár klasszikus darab is válhatott volna belőle...

CARIS

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P166 • 16 Mb RAM 300 Mb HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2–6 játékos, Internet
Dokumentáció: 160 oldal

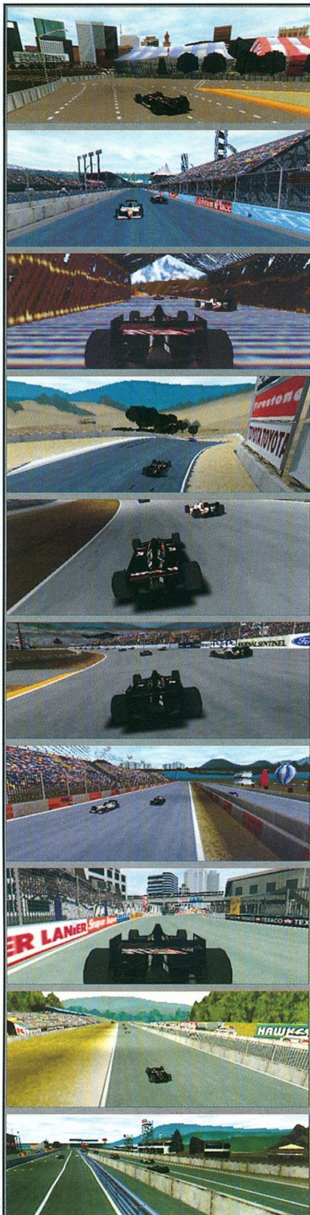
Kiadó: Interplay
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: nagyon összetett

ÉRTÉKELÉS
91

Newman Haas Racing

Hová tűnt Damon Hill...?!

▼ Psygnosis / Bizarre Creations



Alig néhány hónap telt el azóta, hogy befejeződött a '98-as Forma-1 idény, és ismét feldübörögnek a több száz lóerős motorok, s indul a nagy hajsza – ezúttal azonban csak a monitor képernyőjén, a Psygnosis jóvoltából. A Newman Haas Racing az IndyCar versenyeknek állít emléket. Ez egy olyan verseny, ahol a több évtizedes tervezés jóvoltából az autók 3 mp alatt gyorsulnak fel 100 Km/h-ra, vagy kevesebb, mint két másodperc alatt ugyanennyit veszíthetnek a sebességükből. Az IndyCarnak közismerten nagy hagyományai vannak, s olyan neves bajnokok neve fémjelzi a versengést, mint Jimmy Vasser, vagy a brit ász, Mark Blundell. A játékban olyan valós helyszíneken mérhetik össze a pilóták a tudásukat, mint a kaliforniai Long Beach, vagy a balkanyarjairól elhíresült riói pálya.

Összesen tíz neves „aréna" került be a programba, megkapóan élethűen lemodellezve azokat. A pályák mindenben a valóságnak megfelelőek, s erről nemcsak a szemünkkel, de a játékhoz mellékelt gépkönyvet lapozgatva is meggyőződhetünk. A Newman Haas nemcsak egy agyatlan száguldozás, itt minden tudásra és ügyességre szükség van. Ez talán egy kicsit elriaszthatja a kevésbe tapasztalt versenyzőket, bizonyára nem mindenki számára felhőtlen élmény Lexington kanyargós mezején tizedszer is vesztesként – vagy legalábbis nem dobogós helyezettként – befutni a célba. Akik nem számítanak „csirkéknek" az autóversenyzés terén, tudják, hogy a való világban számos dologra figyelnie kell egy pilótának, nem elég a gázt nyomni és tekerni a kormányt. A Newman Haas Racing számos opcióval büszkélkedhet, kezdve az autó egyes fontosabb alkatrészeinek összeválogatásától a változó időjárási tényezőkön át az esetleges sérülések kijavításáig. A depót nem szabad – de nem is lehet – figyelmen kívül hagyni. A megfelelő pillanatban egy helyén való igazítással vagy gumicserével felzárkózhatunk az esélyesek körébe. Azt sem árt tudni, hogy egy versenyautó nem feltétlenül él meg 3-5 új rajtnál többet, ezért csínján kell bánni a leállásokkal - a program ugyanis erre is figyel!

A játék nehéz. Erre mindjárt rájöhetünk, amikor kisodródik a járgány az első kanyarban, amit tapasztalatlanul és hebehurgyán próbáltuk bevenni. Emellett természetesen olyan apróságok is fellelhetők, mint a turbó, a vezérsíkok vagy a farolás. A kézikönyv mindenre részletesen kitér, így azoknak, akiknek nem túl sokat mondanak ezek a fogalmak vagy csupán halvány elképzelésük van a versenyzésről, azoknak nem árt sűrűn belepislogni ebbe a könyvbe. Nem kell azonnal fejest ugrani a verseny kellős közepébe, előtte tehetünk néhány gyakorló kört is. Emellett ötféle különböző versenytípus áll rendelkezésére mindenkinek - lehet választani!

A grafika a ma kötelezőnek számító mércének igyekszik megfelelni. Noha a nagy száguldásban és az összpontosításban nem sok idő van a környező tájban vagy a pixelek elmosódottságában gyönyörködni, észrevehetően sok energiát fektettek a grafikusok a program külalakjának szépítgetésére. Habár a játék során nem találkozunk olyan effektekkel, amelyeket élőben, a pályák szélén állva megfigyelhetünk, a látvány sok igényt kielégít.

Még egy dolgot szeretnék kiemelni, megemlíteni, mégpedig a gépkönyvet. Bizonyos fejezeteiről már volt szó, de szeretném hangsúlyozni az abban leírtak fontosságát és alaposságát. Mielőtt egy verseny elkezdődne, nem árt alaposan tanulmányozni az aktuális helyszín alaprajzát, s bemagolni a pálya adatait. Hol, milyen kanyarokra kell számítani, mikor célszerű előzni, hol kell számítani ugyanerre a nyomunkban lihegő másik versenyző részéről? Gyors, avagy inkább technikás a pálya? Ilyen, s hasonló kérdésekre kaphatunk választ. A könyvecske kitér a hálózatos játék rejtelmeire is az NHR tükrében: egyszerre nyolc IPX-en összekötött gépen mérhetik össze tudásukat a játékosok.

ZOTYO

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P166 • 16 Mb RAM
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: 2-8 játékos
Dokumentáció: 80 oldal

Kiadó: Psygnosis
Grafika: jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: közepes

ÉRTÉKELÉS
78

SZTÁR-VENDÉGÜNK

Sztárvendégünk a Back II Black



Állj fel és ringasd el magad, állj fel, a ritmus hívogat – csábítja táncra a funky-rajongókat az utóbbi idők egyik legsikeresebb és legtehetségesebb magyar zenekara, a Back II Black. A kizárólag élő zenét játszó csapat énekese, Guru játékszenvedélyét nemcsak a színpadon tombolja ki, hanem a Szerelembomba után a Szombat esti láz idején, vagy éppen Akár péntek, akár szombaton az új lemezre készülődés mellett a számítógépes játékokat sem hanyagolja el...

Somody Zoltán (Guru)

a játékokról és Newman Haas Racingről

Gyerekkorom óta a számítógépes játékok rabja vagyok. Imádok játszani, az autószimulátorokat pedig kifejezetten szeretem. A feltűnően igényesen és élethűen kidolgozott pályákon túl a programban olyan információkhoz is hozzájutottam, amellyel egy teljesen összetett, minden egyes apró részletre kiterjedő ismeretanyaggal felruházva úgy ülhettem le játszani, hogy a pályán már nemcsak a saját technikai ismereteimben bízhattam, hanem az útközben beérkező, felvehető információkkal a hátam mögött, a versenyt egy teljesen élethű világban játszhattam végig. Az a rengeteg plusz információ, amelyek máskor esetleg lényegtelennek tűnhetnek – hiszen egy átlagos autószimulátorban nem is találkozhatunk velük –, most egy gondosan összehangolt képet adtak az Indycar világáról, sokkal közelebb hozva hozzám a valóságot. A grafika nagyon precízen, finoman kidolgozott, – játékra csábít –, nem lehet „csak úgy" ott hagyni. Nagyon tetszett, hogy Paul Newman a nevét adta a játékhoz, a versenyzők, a pályák mind-mind létező, reális dolgokként érhetők el. A valóság kerekedett ki a játék világában. A versenyzők életútjával, a pályák történetével valóban megismertem, megérthettem egy-egy valódi verseny küzdelmeit, az autóversenyzők döntéseit. Ezek az apró részletek nagyon közvetlenné és személyessé tesznek egy ilyen játékot, hiszen itt nemcsak arról van szó, hogy még szebb grafika, még több pálya, még élethűbb szimuláció, hanem megjelenik az emberi vonatkozása is a játéknak. Ez nekem mindig is tetszett, bármilyen jellegű játékkal is kötöttem barátságot. A stratégiai és logikai játékok mellett az autószimulátorok amúgy is a szívem csücskei...

Szüntelen küzdelemben vagyok a számítógéppel, a játékok gyakran már a hasznosan eltöltött idő terhére mennek... Kis korom óta számítógépfüggő vagyok, körülbelül tizenkét-tizenhárom éves koromtól szinte hozzá vagyok ragadva a géphez. Szerencsére azért mindig volt annyi önkontrollom (eleinte persze leginkább a szüleim hatására), hogy sikerült mindig nem túlságosan beleesnem, belezuhannom a történetbe. Mindig el tudtam dönteni, mikor kell felállni és kikapcsolni a gépet. A számítógép, a játék végigkísérte egész életemet: Spectrummal kezdtem, aztán jött az Atari és most a PC-nél meg is álapodtam. Imádok játszani... bár tudom, hogy veszélyes is lehet a függőség, de én pontosan azt keresem, amit adni tud, azt, ami a valóságból kiszakít és egy másik világba enged eljutni. Interaktív módon tudsz hozzányúlni a dolgokhoz, nemcsak passzívan nézel, olvasol egy könyvet (persze a könyv, a film is nélkülözhetetlen, nem szabad elhanyagolni őket). Én úgy érzem – bár ez egy kicsit filozofikus – a bennünk lévő Homo Ludenst, a játékos embert ki kell elégíteni. A baj csak az lehet, ha ez a játékra való késztetés, készülődés meghal, és az ember ekkor válik felnőtté. Én nagyon örülök annak, amikor olyan felnőttekkel találkozom, akik nem tudtak lemondani a játékokról, legyen az társasjáték, számítógépes játék, vagy éppen a színpad, a koncertek. Magamban ezt a játszó embert kell kielégítenem, mert ha nem teszem, attól félek, véletlenül felnövök, és azt nagyon nem szeretném...

Thief: The Dark Project

Belopta magát a szívünkbe...

▼ Eidos Interactive / Looking Glass Studios

A trend a Sinnel kezdődött, a Half-Life-fal folytatódott, és a Thiefben nyerte el végső formáját: egy új játékstílus megszületésének lehetünk szemtanúi!



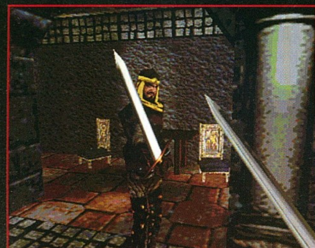
Egy olyan first person shootert készítettek a Looking Glass Studiosnál, amire eddig még nem volt példa. Nem egy sérthetetlen szuperhőst alakítunk, hanem egy esendő halandót. Tulajdonságai teljesen mások, mint az eddigi emberszimulátorok főszereplőié. Szinte bármelyik ellenfele lehagyja futásban, gondot okoz neki egy új kifeszítése, és a maximális életerőpontja csupán 18! Szerencsére a program nem egy para-Quake, mivel ez a főhős is rendelkezik különleges képességekkel, csak éppen más irányban képezte magát tovább. Például bárkinél jobban lát a sötétben, nagyon kifinomult a hallása, órákig képes lélegzetvisszafojtva várakozni stb. Hősünk egy igazi mestertolvaj, a szerepjátékosok álma.

Az egész játékot meghatározzák az általunk megszemélyesített karakter tulajdonságai. Fegyvereink nem rakétavető és HyperGiga-Blaster, hanem éles vívótőr, ébenfa íj, illetve ólmosbot. Legfőbb fegyverünk pedig saját magunk vagyunk, a tudásunk, hogy képesek vagyunk elrejtőzni mások elől. Sokszor hallhattuk már félig viccesen, hogy a Quake-ben nem kell megölni senkit, csak eljutni a kijáratig. Nos, ez a Thiefre már valóban igaz! A cél nem ellenfeleink lemészárlása (a fent részletezett tulajdonságokkal ez nem is lehetséges), hanem a küldetések elején meghatározott feladatok végrehajtása.

A fenti alapelvhez illeszkednek a pályák is. A szabvány first person shooterek megkülönböztethetetlen labirintusai? El lehet őket felejteni! Minden egyes pálya (itt nincs értelme szintekről beszélni, hiszen legtöbbször időben nem közvetlenül egymást követik a pályák, általában megvárjuk a következő éjszakát) nemhogy egyéni jellegzetességgel bír, hanem annyira különbözik a másiktól, hogy ennyi ötletből akár egy kalandjáték is kitellett volna. Megint csak a szerepjátékot kell példának említenem, hiszen olyan, mintha egymást követő kalandok folyamán egy teljes kampányt teljesítenénk. A pályák másik nagy előnye, ami mindig dicséretet érdemel egy játéknál, a „funkcionális dungeon". Nem előre kitervelt útvonalon, a játékos számára létrehozott helyeken bolyongunk, hanem logikusan felépített komplexumokban. Ez nagymértékben emeli a realitásérzést, valamint ki tudjuk élni kreativitásunkat is. Nem azon kell törnünk a fejünket, hogy itt mire gondolhattak a készítők, hanem hogy mit is cselekednék karakterünk helyében.

Nem érezzük úgy, hogy ezt a világot csak a mi kedvünkért építették fel, éppen ellenkezőleg, nélkülünk is élőnek hat. A feladat sem az univerzum megmentése, hanem egy kisebb szekta megállítása, és szemünk világának a visszaszerzése.

És hogy mi ez az új stílus, amit az bevezetőben említettem? Nos, a FPS-ek és a szerepjátékok egymásra találása. Végre kidolgozott karakterrel, kidolgozott környezetben, kidolgozott háttértörténet mellett játszhatunk. Ami pedig erre az élményre felteszi a koronát, az életszerűség. Nincs már se az RPG-k „most megállok háromnegyed órára inventoryt pakolgatni"–, se a FPS-ek Rambo-életérzése sem. Az ellenfeleink által (és általunk) okozott sebzések reálisak, a harc, illetve a hátbaszúrás is nagyon nehéz. Nem írattathatjuk ki a programmal a beszélgetéseket a képernyő aljára, hanem ha közel lopózunk és figyelünk, akkor halljuk őket; ha nem, akkor boldoguljunk ahogy tudunk! Rengeteg olyan tárgy van a programban, amelynek az égvilágon semmi szerepe az előrejutásban, nem is tudjuk őket felhasználni semmire (hacsak egy kis figyelemelterelő zajkeltésre nem...). Szerepük csupán annyi, hogy pl. a konyhát ne csak a neve alapján, hanem az ott talált tányérok és sült ürücombok után is azonosíthassuk.







Készüljünk fel, hogy a nehézségi szintek nem véletlenül kezdődnek a normállal a szokásos easy helyett. Pontosan az életszerűség és a program hangulatának megőrzése érdekében nincsen „gyorsan végigrohanok" opció, mindenképpen át kell élnünk a játék hangulatát.

A legtöbb nehézséget okozó, de egyben legélvezetesebb momentum ellenfeleink intelligenciája. Minden ellenfelünk feltételes parancsok alapján mozog. Nem kell bonyolultakra gondolni, ilyenek lehetnek: „ha látsz valakit, nyomd meg a riasztó gombját!" vagy „őrjáratozz ezen a területen, ha valaki betéved, öld meg, ha megsebeznek, hívj segítséget!". Azonban már ezek is meghaladják egy hagyományos Quake-klón ellenfeleinek MI-jét. Az egészben a legszebb az, hogy ellenfeleink egymással is kommunikálnak, így a sok feltételes parancs élő rendszert alkot, ami – ha kissé primitíven is de – válaszol a tőlünk kapott ingerekre. Ennek az életszerűségre törekvésnek a csíráit láthattuk a Sinben és a Half-Life-ban is.

Maga a 3D motor nem túl változatos, de talán erre nincs is nagy szükség. Egy adott pálya összes ellenfele egyszerre mozog, és ez eléggé megterheli a processzort. Így is elég nagy gépszörny kell a programnak;, ha még világrengető grafikát is tettek volna bele, még kevésbé futna, mint az Unreal annak idején. Ezen kívül a láthatóság-érték kiszámítása is nagy feladat, mivel a fényforrásoktól való távolságtól és a talaj keménységétől (!) függ. Ezt az összes szörnyre minden pillanatban vonatkoztatni kell, arról nem is beszélve, hogy mindegyiknek eltérő ingerküszöbe van. A részeg őr nyilván később vesz észre bennünket, mint az asztrálszemű démon. Szerencsére a falakat és az ellenfeleket fedő bitmapek szépen kidolgozattak, és ez feledtetni tudja a poligonok aránylag csekély számát.

Az átvezető mozik nagyon jók, sokat adnak hozzá a hangulathoz. A „csak a kamerát mozgatom"-effekttel és a rajzfilmes megoldásokkal nagyobb hatást sikerült elérni, mint bármilyen látványos renderelt filmmel. Nem lehet igazán eldönteni, hogy előny-e vagy hátrány, de arra senki ne számítson, hogy majd leül egy félórát Thiefezni.

Nagyon gyakran van olyan rész a játékban, hogy milliméterről milliméterre kell előrekúsznunk, vagy 2-3 percig kell megfigyelnünk egy ellenfelet, milyen útvonalat is jár be, hogy ki tudjuk cselezni őt.

Az is előfordulhat, hogy hosszú percekig kell várnunk arra a pillanatra, amikor az őr félrepillant, hogy át tudjunk kúszni előtte. Ehhez még hozzájárul az is, hogy elegendő a legkisebb rossz mozdulat, és azonnal a nyakunkon vannak ellenfeleink. Márpedig a leggyengébb őrtől is elég három kardszúrást elviselnünk, hogy leszedje maximális életerőnket... Ide kötélidegek kellenek, amiből a 13. küldetés végére már csak rozoga pókhálófonal marad...



VÉLEMÉNY

Miért vásárol az ember bármiféle terméket? Azért, hogy érzéseket kapjon. Egy cipőt azért veszünk meg, hogy jó melegen legyen a lábunk. Egy márkás cipőt szintén ezért, meg még azért is, hogy tudjuk magunkról: divatosak vagyunk. Így két érzést kapunk egy helyett, az árban lévő különbség is ennek a hozadéka. Ez az elv többszörösen igaz a számítógépes játékokra. Ha ingerszegény környezetben vagyunk (például hazaérünk iskola után és nem tudunk mit kezdeni a szabad délutánunkkal), akkor folyamodunk ezekhez a pótszerekhez. Hiszen így garantáltan olyan érzéseket kapunk, amelyeket át szeretnénk élni. Érdekes vizuális élményre vágyunk? Forsaken! Azt akarjuk, hogy a fülünkön csorogjon ki az adrenalin? Quake deathmatch! Esetleg Caesarnak szeretnénk képzelni magunkat? Age of Empires! Minden egyes játék más-más érzést ad.

Amiért a Thief igazán jó, az az, hogy tökéletesen megtalálták azt az érzést, amit közvetíteni akartak: ez pedig a rettegés. Ha azt akarjuk, hogy a fülünkben ritmust doboljon a szívünk és a legkisebb zajra összerezzenjünk, vagy ha infarktust szeretnénk kapni, mert játék közben az aranyhörcsögünk az ölünkbe ugrott, akkor ajánlom a Thiefet. Ez a program nem árul zsákbamacskát. Tudjuk, hogy mit ad, és ha erre vágyunk, csak be kell tennünk a CD-ROM meghajtóba...

ENDER

MÁSIK VÉLEMÉNY

A Looking Glass fejlesztőcsapat nem éppen arról híres, hogy ontanák magukból a játékokat, de ha előállnak egy új programmal, az biztos, hogy valami különleges, nem mindennapi sül ki belőle. Így volt ez az Ultima Underworldöknél, a System Shocknál és a Flight Unlimitednél is. Legújabb játékuk, a Thief is ilyen különleges csemege. Kivitelezésében a first person shooterekre emlékeztet, de aki a Quake-ben szerzett tapasztalatait kívánja itt hasznosítani, annak bizony nem sok sikerélménye lesz – a Thief egészen más oldalról közelíti meg a dolgot. A program hangulata fenomenális: az ember a hangszórókra tapadva próbálja kideríteni, honnan érkeznek az őrök. Nekem nagyon tetszett a Thief, annak ellenére, hogy a játék nagyon nehéz, de talán épp ez az, ami miatt jóval nagyobb a sikerélmény egy küldetés teljesítése után, mint egy átlagos játékban.

CARIS

TECHNIKAI JELLEMZŐK		ÉRTÉKELÉS
Hardverigény:	**Kiadó:**	
P166 • 16 Mb RAM	Eidos Interactive	
3D-támogatás:	**Grafika:**	
D3D	jó	
Multiplayer: –	**Hangulat:**	
Dokumentáció:	kiemelkedő	
50 oldal	**Összetettség:**	
	összetett	90

Thunder Brigade

Akcióban a „tündérbrigád"

▼ Interactive Magic



z Incoming és a Barrage babérjaira törő új lövöldözős játékban egy, a távoli jövőben játszódó három oldalú háborúban vehetünk részt, mint az Egyesült Rendszer (United System) katonája. Ezt a háborút már nem gyalogosan, hanem különleges légpárnás tankok segítségével vívják a szembenálló felek. A légpárnás tank anti-gravitációs hajtóművei segítségével kevéssel a földfelszín felett lebeg, így a terepakadályok nem jelentenek nehézséget számára. A játékosnak egy ilyen tank parancsnokaként kell helytállnia a háborúban, és ha sikeresen tevékenykedik – legalábbis egy rövid időre –, ismét béke lesz a Naprendszerben.

A játék „lelke" a harminc küldetésből álló kampány, amelyben a háború kezdetétől egészen a végkifejletig kísérhetjük az eseményeket. Ahogy végighaladunk a küldetéseken, úgy lépkedünk egyre feljebb és feljebb a hierarchikus katonai rendszerben. Ha egy küldetésben különösen maradandót alkotunk, különböző érdemérmeket is kaphatunk teljesítményünkért. A kezdők a beépített gyakorló küldetésben szerezhetik meg a szükséges tapasztalatokat az éles bevetéseken való túlélésre. Itt tankunk irányításának alapjait magyarázza el a program. Az irányításnál maradva: érdemes joystickkal vezérelni a játékot, ugyanis ezzel irányítható legkönnyebben a tank.



Minden küldetés előtt megkapjuk az eligazítást, amelyben bemutatják nekünk az elpusztítandó célpontokat, valamint megtudjuk azt is, hogy a játékban szereplő húsz fajta tank közül melyiket használhatjuk. A tankok száma ugyan bizalomgerjesztő, de a rendelkezésünkre álló arzenál igencsak szegényes, a hat különböző fegyver nem jelent nagy változatosságot. Tankunk műszereinek működése elég egyértelmű, egy igazi kuriózum van benne, nevezetesen az, hogy kétfajta radarrendszer van rajta korunk tengeralattjáróihoz hasonlóan: aktív és passzív. Ha az aktívat használjuk, többet láthatunk a radaron, de az ellenség is könnyebben észrevesz bennünket.

A program nem támogat semmilyen 3D gyorsítókártyát, emiatt a látványvilága némi nosztalgikus felüdülést jelent a Voodoo-korszak poligonjai után. Aki látta egykoron a Comanche-ot, az tudja, hogy mire számíthat. Annak ellenére, hogy nincs 3D-támogatás a Thunder Brigade-ben, a megjelenítés teljesen folyamatos, akár 640x480-ban is 32 bites színmélységben (!). A gyengébb gépek tulajdonosainak sem kell elszontyolodniuk, hiszen a felbontás és a megjelenési részletesség csökkentésével egy gyengébb Pentiumon is elfogadható sebességre gyorsítható a játék. A hangeffektek és a küldetések céljait felolvasó narrátor hangja átlagosra sikeredett, a zene viszont – annak ellenére, hogy kissé monoton – kellemes aláfestést nyújt a játékhoz.

A játékot elsősorban azoknak ajánlom, akik szeretik a küldetésalapú akciójátékokat, hiszen a Thunder Brigade 30 missziójával jó darabig el tudják tölteni az idejüket. A kezdőknek sem kell megijedniük, az öt választható nehézségi fokozat között biztos találnak olyat, amely számukra megfelelő. A Thunder Brigade igazi kellemes meglepetés, ugyan megfelelő történet híján nem veszi fel a küzdelmet a stílus nagyjaival, de mindenképpen érdemes kipróbálni.

CARIS

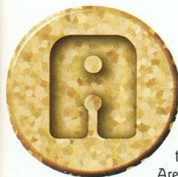
TECHNIKAI JELLEMZŐK	
Hardverigény: P100 • 32 Mb RAM	**Kiadó:** Interactive Magic
3D-támogatás: –	**Grafika:** jó
Multiplayer: 2-32 játékos, internet	**Hangulat:** közepes
Dokumentáció: 100 oldal	**Összetettség:** közepes

ÉRTÉKELÉS 81

Quake 2 Extremities

▼ Activision

Itt van, ami még nem volt: az id Software az internetről leszedhető Quake-es anyagokból CD-t adott ki! Ez tartalmazza az általuk legjobbnak ítélt Quake deathmatch kiegészítőket. A válogatást a legjobb kezek végezték, ezért a fellelhető kiegészítők színe-java került fel a CD-re!



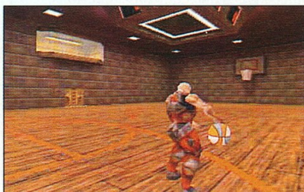
CD legfőbb erénye a sokszínűség. A csomagban megtalálhatjuk a Q2 legismertebb botját, az EraserBotot, amely deathmatch, Capture the Flag és Rocket Arena játékra egyaránt alkalmas. Van itt egy real-time stratégia (QWar2), egészen ötletes, csak az irányítása bonyolult (mivel az eredeti Q2-motort használták fel hozzá). Megtalálhatjuk a Rocket Arena 2-t, ahol a Quake reflex-részét gyakorolhatjuk be; szerencsére már rengeteg opció segíti, hogy tényleg arra „gyúrjunk", amire szeretnénk. Egy másik kedvelt kiegészítő a Jailbreak, ahol fogságba esett csapattársainkat kell kiszabadítani az ellenfél bázisáról. Ennek és a CTF-nek a keveréke a Capture!, ami egy sima CTF játék, csakhogy esetleges halálunk esetén a „temetőbe" kerülünk. Innen csak akkor jöhetünk ki, ha egy kis RA bajnokságon magunk mögé utasítjuk ellenfeleinket.

Sok mókás módosítás is helyet foglal a CD-n, ilyen például a Rail Arena (csak Railgunnal harcolhatunk, de nemcsak az ellenfél megöléséért, hanem már a sebzésért is fraget kapunk). Kedves csapatjáték a Red Rover, ahol az ellenséges csapatból eliminált egyedek a mi csapatunkban élednek újra. Az Action Quake 2 egy Half-Life-szerű kiegészítő, csak alapfegyvereink vannak (simple és super shotgun stb.), ráadásul ezekből is pályánként mindössze egy. A jobb fegyverek birtoklásáért igazán éles csaták szoktak menni (a super shotgun-jelzőpisztoly párbaj nagyon mókás... ha éppen Te vagy a tizedik próbálkozó és ellenfeled 5 HP-n van, akár győzhetsz is). Ennek gyökeres ellentéte a C.H.A.O.S. DM, ahol brutális sebzésű új fegyverek és még véresebb effektek várnak a játékosra. A készítők szerint, ha egy csata két másodpercnél tovább tart, az már igazi profizmusra vall.

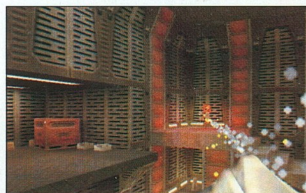
Két „sport" (bár a Quake is sport...) kiegészítő is került a CD-re. Az egyik a Kick, egy sima fociprogram, a másik pedig a PowerBall, ami az amerikai foci egy érdekes, rakétavetős változata... Ezen kívül sok apró kiegészítőt is fellelhetünk, mint a Quake 2 eredeti kiadásából kimaradt Q2DMArenát. Skinek garmadája, illetve egy teljes verziójú Gamespy 3D is megbújik egy alkönyvtárban, és természetesen Quake 2-nket is upgrade-elhetjük az éppen aktuális (3.20) verziószámra.

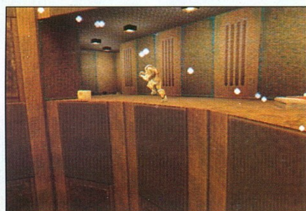












VÉLEMÉNY



Ennek a Quake 2 CD-nek nem titkolt célja, hogy az internetes Quake-közösség buksi kis fejecskéjét megsimogassa. Megköszönik a sok kiegészítőt, illetve hogy mindenki kitartott a Q2 mellett a mai zűrzavaros, Unreales időkben. Gondolom, ezzel akarnak üzenni nekik (nekünk), hogy tartsatok ki, a Quake 3: Arena elkészültéig már nem kell sokat várni, elismerjük a munkátokat, cserébe mi is mindent kihozunk magunkból, amit lehet. Mindemellett, remélem, ez csak egyszeri alkalom, most még elment, hogy 300 MByte innen-onnan letöltött anyagot adott ki az id, de remélem, nem csinálnak ebből szokást... Mindenesetre annyi előnyünk van a dologból, hogy nem kell keresgélni a neten, megvárni a letöltési időt, illetve jóval szélesebb közönséghez jutnak el így ezek a kiegészítők. No meg végre van egy jó kis install CD-nk, amit át tudunk vinni a haverhoz, akihez nem tudjuk átfúrni a falat a koax-kábelnek.

ENDER

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P90 • 16 Mb RAM
3D-támogatás: OpenGL
Multiplayer: 2–64 játékos, internet
Dokumentáció: 30 oldal

Kiadó: Activision
Grafika: jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: közepes

ÉRTÉKELÉS

83

Dark Vengeance

Édes a bosszú...

▼ GT Interactive / Reality Bites

Az emberek és az elfek évszázadokon át békességben éltek Angaroth földjén, míg egyszer renegát, a hatalomra éhes elfek népes csoportja egy titkos földalatti szertartáson megidézte a Mélység Erőit, s örökre ennek a hatalomnak a szolgálatába állt. A felszínlakók ettől kezdve sötét elfeknek nevezték őket, s elfajzott tetteik következtében kiközösítették őket társadalmukból. Próféciák, legendák szólnak a Mélység Erőinek visszatéréséről, amely káoszt és örök sötétséget hoz az emberiségre. A hosszas, évszázados nyugalom azonban elfeledtette az emberekkel és az elfekkel a Sötét Bosszút, dajkamesének titulálván a régi jövendölést...

...amely egy rosszemlékű napon mégis bekövetkezett – a mélység kreatúrái elözönlötték a felszínt, véres csaták és kegyetlen mészárlás közepette törtek totális uralomra. Te, azaz a játékos egyike vagy az élő legendáknak, akik talán képesek megfékezni a sötét elfek hordáit, s visszaűzni őket és csatlósaikat oda, ahonnét előbújtak, oda, ahová valók...



A GT új Tomb Raider/Witchhaven-stílusú akció-kalandjátékában három eltérő képességű, tehát teljesen különböző harc- és játékmodort igénylő főszereplő közül választhatunk a nemes, de reménytelennek tűnő küldetés véghezvitelének céljából.

Jetrel, a boszorkánymester a mágikus művészetek nagymestere. Igaz, mint mindenkit, őt is érheti baleset – egy alkalommal magát a félelmetes és kegyetlen démonlordot, Aggasoggoth-ot idézte meg, hogy szolgálatra bírja. Az idéző szertartás során a mágus – tisztázatlan körülmények között – megsérült, a gyászos nap óta eltorzult vonásait örökre pólyakötés fedi. Minderről egy másik varázsló tehet, aki az Összeomlás előidézésekor – így nevezték a felszíniek a sötét elfek eljövetelét –megtörte a démonlordot fogva tartó mágikus bilincsek törékeny láncát. Jetrelt hajtja a bosszú, a vérbosszú, az elégtétel. Senki és semmi sem állíthatja meg...

Kite, a tolvaj-szerencsevadász kitett gyermekként látta meg a napvilágot. Nem sok esélye volt a hóban didergő csöppségnek, ám egy jólelkű alkimista rálelt és megesett a szíve rajta. Felnevelte a lányt, mint sajátját – próbálta tanítgatni fogadott gyermekét a saját tudományára, ám az életrevaló Kite ennél sokkal többre vágyott. Az Összeomlás napján a már felnőtt, csinos nő éppen távol volt nevelőapja tornyától, amikor a sötét elfek egy csoportja brutálisan legyilkolta az öreget. Hazaérkezvén Kite elborzadt a gonosz tettől, s azóta a vérbosszú, az elégtétel hajtja...

Nanoc-ot testvérével együtt még jóval az Összeomlás előtt rabolták el a sötét elfek, s gladiátornak képezték ki mindkettejüket. Mikor Nanoc kénytelen volt tulajdon öccse ellen élet-halál küzdelmet vívni, valami megpattant benne. A levágott tetem fölött, amely egykor a vére volt, teljesen megváltozott belülről, érzéketlen szörnyeteggé vált. Évekkel a szomorú eset után Nanoc megszökött a Veremből, s első útja régi falujába vezetett. Ám azt már feldúlták a mélység lényei – tulajdon lánytestvérét megerőszakolva és vérébe fúlva találta. Ettől kezdve még jobban eltompult, s csak a harcnak él – a harc pedig őérte...

A három szereplő természetesen speciális mozgásokkal is rendelkezik, melyek csak rájuk jellemzőek, más-más szituációban használhatók. Egyikkel sem könnyű a játék,



VÉLEMÉNY

Nem kétséges, hogy jelentős energiát fektettek a munkába a programozók és a grafikusok. Néhány, majdnem jelentéktelen zökkenőtől eltekintve a Sötét Bosszú tökéletesnek is mondható, feltéve, ha valaki jobban szereti a first person slayer stílust a shootereknél (személy szerint ez rám igaz, én sohasem voltam híve a Quake-klónoknak, inkább a Hexen és a Witchhaven voltak a kedvenceim). A Dark Vengeance számos olyan dologgal büszkélkedhet, amely kiemeli a szürke átlagból. A részletes karakter-hátterek, a sztorivonal, a 18 szinten harmincféle különböző képű és különböző taktikákat alkalmazó ellenfél, s a gigászi multiplayer üzemmód. De említhetném a sajátos színvilágot, a hangok hátborzongatóságát vagy a sajátos játékmódot. Ennél a játéknál rá kell jönni a helyes harcmodorra különkülön, mindhárom karakter esetében. Nagyon életszagú, hogy a lények elmenekülnek, ha siralmas a helyzetük, s nincsenek fanatizálva, és egyáltalán nem is bántanak, hacsak mi nem ássuk ki a csatabárdot.
A zavaró körülmények közé tartozik az oldalazás, mint mozgás hiánya, valamint az, hogy a szereplő minduntalan beleakad valami kiálló falrészbe (bár előfordul, hogy ilyenkor a program automatikusan okoskodik, s a főhős lehúzza a fejét vagy odébb teszi a lábát, anélkül, hogy erre a játékosnak energiát kellene fecsérelnie). A Sötét Bosszú beteljesítése közben nagyon pontosan be kell célozni mindig, hová is igyekszünk – e célból az egér használata elengedhetetlen. További baj, hogy egyik szereplő sem képes magától átlépni egyetlen küszöböt sem, csak ha nagyot ugrunk... Ettől eltekintve a program szép és jó, nagyszerűen élvezhető egy darabig. A Heretic 2 ugyan magasan veri, de ez a hasonló kategóriájú programok körében még nagyon sokáig így lesz...

ZOTYO

A KARAKTEREK SPECIALITÁSAI

Varázspraktikák: a Vámpírpálcát használva gyakran előfordul, hogy a megidézett denevérek a sarkokon befordulva is üldözik a megfutamodott ellenfelet. Jó rálátás és gondos célzás esetén a siker nem marad el, a fegyver szakszerű módon használva adu ász lehet a boszorkánymester karakter kezében.

Gladiátor trükkök: közelfegyvereknél a gyémánt-ikon zöldre váltása semmit sem jelent! Ilyenkor megfelelő szögbe keveredve nagy, széles, lendületes csapásokat kell osztogatni újra és újra, amíg a szerencsétlen ellen egy adag fasírttá nem lényegül át. Ha az ellenfél blokkol, inkább alacsonyabb és gyorsabb suhintásokkal próbálkozzunk, hogy kizökkentsük defenzív magatartásából!

Tolvajtrükkök: tágas területen nyüzsgő tömegek esetében jó móka mindenféle haszontalanságot bedobálni a sötétből, pl. robbanóport, görögtüzet vagy savfelhőt előidéző folyadékkal teli fiolákat. A magzavarodott szörnyek csak kapkodják a fejüket, nem tudván, honnét jött az áldás – ekkor merészkedik elő a homályból az orgyilkos, hogy befejezze a piszkos munkát...



hisz' mindhármójuknak megvan a maga ereje és gyengesége.

A Reality Bites programozói nem sajnálták az időt és az energiát a többjátékos üzemmód kidolgozására sem: 32 játékos mérheti össze a tudását egymás ellen 64 pályán, mindenki mindenki elleni deathmatch-ben, és a Quake-klónokból megismert Capture the Flag-játékban. Ezen kívül lehetőség nyílik arra, hogy láthatatlanul és sérthetetlenül kapcsolódjunk be a játékba – ilyenkor csak nézelődünk és szórakozunk mások mesterkedésein.

A három karakter remekül kiegyensúlyozott, ez főleg speciális képességeikben mutatkozik meg. Aki ezeket nem használja ki, az nem is érdemli meg a bosszú édes és véres ízét. A lebénult, megszédült, vagy más módon harcképtelenné tett ellenség nem tud ártani – ekkor még a közelharcban gyenge varázsló is játszi könnyedséggel elvágja bári torkát: igyekezzünk ebbe az állapotba juttatni az ellenfeleket! Ismerd meg az ellenfeled! Mielőtt belerohannánk egy csetepatéba, jó alaposan vegyük szemügyre a lendő áldozatot – milyen fegyvert forgat, mit tud, mire kell vigyázni (eleinte ezt persze csak bőrünkön tudjuk kitapasztalni), hogyan támad, és hogyan lehet támadni őt magát. A távolról ható fegyvereknél megvan az a kellemes opció, hogy a kiszemelt célponton egy zöldre váltó gyémánt-alak jelzi a célkeresztet, valamint a tiszta rálátást.

A Dark Vengeance-t nyugodt szívvel ajánlom mindenkinek, aki kedveli a fantasy témájú akció/kalandjátékokat, és nem retten vissza, ha egy játék nem éppen könnyű végigjátszhatóságáról híres...



MÁSIK VÉLEMÉNY

Egy Tomb Raider vagy egy Heretic 2 után roppant nehézkesnek tűnik a játék, főleg a kameramozgás furcsa, Fade to Blacket idéző megoldása miatt. Később rádöbben az ember, hogy a váll mögötti kamera sokkal eseményközelibb, pergőbb akciót közvetít, mint a TR-klónok széles ívben mozgó, nagytotálokat mutató nézőpontjai. A játékmenet tehát kicsit nehezen megszokható, de kellemes. Ami a játékot igazán kiemeli az átlagból, az a karakterek hátterének, motivációinak kidolgozottsága: a meggyilkolt családtagjai emlékéért küzdő harcos szerepe engem jobban lelkesít, mint egy macho régész-kalandornőé... Itt van tehát egy újabb játék a Tomb Raiderben csalódott, a harmadik „rókabőr" után a sorozattól elfordult rajongóknak!

HANCU

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 32 Mb RAM
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: 2-8 játékos, internet
Dokumentáció: 40 oldal

ÉRTÉKELÉS

Kiadó: GT Interactive
Grafika: jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: közepes

82

Oddworld: Abe's Exoddus

Egy „Abe-kézláb" játék

▼ GT Interactive

Alig egy éve, hogy a GT Interactive megjelentette Oddworld: Abe's Oddysee című játékát, máris megérkezett a második rész Oddworld: Abe's Exoddus néven. A folytatás gyors elkészítésére minden bizonnyal a rajongók egyre nagyobb türelmetlensége adott okot, de szerencsére a fejlesztők a feszített tempó ellenére is tudták tartani a színvonalat.





A tavalyi év a platformos ügyességi játékok viszszatérésének éve volt. Az olyan programok, mint az Oddworld: Abe's Oddysee, a Croc, a Heart of Darkness és a Montezuma új megoldásaikkal felélesztették a műfajt és nagy rajongótábort teremtettek a stílusnak. Ennek az új hullámnak a képviselője az Oddworld: Abe's Exoddus is, amely az Abe's Oddysee folytatása.

A játék kerettörténete ott folytatódik, ahol az előző rész befejeződött: főhősünk, Abe, Oddworld furcsa világának zöldbőrű szülötte megmentette fajtársait a gonosz glukkonoktól, akik Rupture Farms nevű rabszolgatelepükön gyártottak élelmiszert az elnyomott mudokonokból. Abe-et a sikeres szabadítóakció után az ünneplő tömeg előtt látjuk viszont, majd szemtanúi lehetünk, amint egy balsikerű szellentés folytán kómába esik. Főhősünk furcsa álmot lát: halott őseinek szellemei jelennek meg, és közlik vele, hogy a Rupture Farms csak egy volt a glukkonok gyalázatos gyárai közül. A farmoknál sokkal veszélyesebb intézmény a Lélekvihar Sörfőzde, ahol a glukkonok megvakított mudokon rabszolgákat kényszerítenek arra, hogy halott mudokonok csontjaiból készítsenek Lélekvihar Főzetet, amelytől a glukkon vezetés tetemes anyagi hasznot vár... Mivel a csontok ilyen felhasználása mellett az ősök szellemei lassú, de biztos halálra vannak ítélve, valakinek muszáj szabotálnia a főzet gyártását és elpusztítania a Lélekvihar Sörfőzdét. A hősi feladat természetesen ismét Abe-re vár...

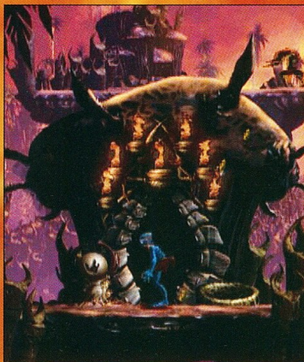
A játék innentől kezdve már ismerős: képernyőről képernyőre haladva kell átjutni egyre nehezebb ügyességi akadályokon, és megoldani az egyes epizódokat. Abe-nek ezúttal is segít rengeteg képessége (ugrás, mászás, gurulás, kapaszkodás, lopakodás, rejtőzés, pofozás, varázslás, beszélgetés és... khm... „szélgerjesztés"), amelyek közül most a varázslás kapja a játékban a legfontosabb szerepet. Abe mágiája rendkívül hasznos és sokoldalú: segítségével főhősünk képes átvenni az irányítást ellenfelei felett, sőt, a saját szellentésébe is képes beleköltözni (!). Nagyon gyakori az az eset, amikor csak ily módon lehet továbbjutni, így meg kell gondolnia a játékosnak, hogy kit öl meg és kit nem. Varázslattal érhetünk el bizonyos helyeken néhány másodpercnyi láthatatlanságot, néhány képernyőn pedig alkalmazhatjuk a Shrykull mágiát, amelynek használatával főhősünk félistenné válva pusztít el mindent, ami az útjába kerül. Abe utazását segíthetik még a glukkon intézményekben dolgozó mudokon rabszolgák is, akiknek egyszerű parancsokat lehet kiadni (kövess, állj meg, dolgozz stb.), és bizony az is előfordul, hogy csak az ő segítségükkel juthatunk tovább. A trükközés és képességeink maximális kihasználása egyébként az egész programra jellemző: mivel jelentős tűzerőre nagyon ritkán tehetünk szert (akkor is általában csak egy fegyveres ellenfél megszállásával), a játékban a hagyományos platformos játékokkal ellentétben inkább az ügyességi és a logikai elemeken van a hangsúly, mint az akción. Aki tehát lövöldözős-ugrándozós játékmenetet vár a programtól, csalódni fog. Az Abe's Exoddus sokkal bonyolultabb és okosabb játék annál, mint hogy zombi módjára végig lehessen rohanni rajta.

A változatos játékot változatos kivitelezéssel ruházták fel a készítők. Bámulatos, a Heart of Darkness megoldásainál is szebb, 640x480x65K-s hátterek előtt mozognak a szereplők, és ezek között nem találunk két egyformát. Az animációk kivá-









lóak, a döbbenetes mennyiségű teljes képernyős átvezető mozi pedig az első filmkockától az utolsóig csillagos ötöst érdemel. A hanghatások is fantáziadúsak és jók, de a játék zenéjénél azért biztosan lehetett volna jobbat alkotni... A zenénél egyébként külön érdekesség, hogy a GT Interactive készíttetett a Music Instructor nevű bandával egy jó tempós dalt Get Freaky címmel, amelynek videoklipjében Abe az együttes tagjaival együtt szerepel.

Az egyetlen dolog, ami egy kissé visszás lehet a játékos szemében, az a tény, hogy a GT Interactive gyakorlatilag semmit nem változtatott a nyerő recepten. Az Oddworld: Abe's Exoddus egy az egyben az előző rész engine-jét használja, és az új pályákon kívül semmi mást nem nyújt a játékosnak. Nagyon szép, nagyon jó, nagyon hosszú és nagyon változatos játék, kellően eltalált nehézségi szinttel, de pontosan ugyanazokkal az erényekkel bír, mint az Abe's Oddysee. Ettől függetlenül bátran ajánljuk mindenkinek, korra és nemre való tekintet nélkül, mert szórakoztató, és kategóriájában a legjobbak közé tartozik.

VÉLEMÉNY

Mivel a tavalyi Oddworld: Abe's Oddysee és a nyáron megjelent Heart of Darkness levettek a lábamról, nagy örömmel fogadtam az Abe's Exoddust is, és az előzőekhez hasonló játékélményt vártam tőle. Aztán végigjátszottam a játékot, és úgy álltam fel a székből, hogy ez sokkal jobb, mint a Heart of Darkness volt. Először is, az Abe's Exoddus jóval hosszabb és változatosabb, mint a HoD, s ebből következően sokkal maradandóbb élményt nyújt (különösen az tetszett, hogy Abe felhasználja ellenfeleit küldetése teljesítéséhez). Másodszor, Oddworld világát és hangulatát sokkal reálisabbnak és kidolgozottabbnak éreztem, mint a HoD kerettörténetében szereplő (kissé gyermeteg) „egy kisgyerek rossz álma"-atmoszférát. Végül harmadszor, a ronda, pöttyös, kékbőrű ET-utánzat Abe sokkal szimpatikusabb főhős, mint a szőke, kékszemű, jólfésült Andy és kutyája. Volt néhány dolog azonban, amely egy kissé bosszantott. Nem tetszett például, hogy az előző részhez képest gyakorlatilag semmi újítást nem hoztak a játékba, még a szörnyek is ugyanazok maradtak. Hiányoltam Elumot, Abe hátasát, akit az Abe's Oddysee-ben ismerhettünk meg (igaz, van helyette egy guruló, henger alakú bányakocsi). A zenei aláfestéssel pedig sehogyan sem bírtam kibékülni, bár a Get Freakyt kifejezetten aranyos és élvezhető számnak tartom. Minden morgolódásom ellenére azonban nagyon élveztem a játékot, különösen a szalonképtelen részeket (a robbanó szellentés például azonnal belopta magát a szívembe...). A programról alkotott összbenyomásom tehát végül is abszolút pozitív, mindenkinek csak ajánlani tudom. Akinek tetszett az előző rész vagy a Heart of Darkness, ezt imádni fogja, aki pedig most ismerkedik az ügyességi játékokkal, az Abe's Exoddus hatására egészen biztosan beleszeret a stílusba.

STÖKI

MÁSIK VÉLEMÉNY

Ebben a játékban minden megvolt ahhoz, hogy a Heart of Darknesst letaszítva a trónról minden idők legjobb platformjátékává váljon, de mégsem sikerült neki... Hogy miért? Hiába a gyönyörű grafika, a nagyszerű játékmenet, ha a játék (nekem legalábbis) messze nem tudja azt az atmoszférát megteremteni, mint a Sötétség Szíve. A morbid humornak szánt varázsszellentéseket eregető ronda űrlény, és a halott ősök maradványaiból készülő sör sztorija inkább szánalmas, mint vicces... Kár érte hiszen a játékmenet magasan a legjobb az eddigi platformjátékok között, sokkal nagyobb hangsúlyt tesz a gondolkodásra és az intuícióra, mint a reflexjátékra.

HANCU

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 16 Mb RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: –
Dokumentáció: 30 oldal
Extrák: –

Kiadó: GT Interactive
Grafika: nagyon jó
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS

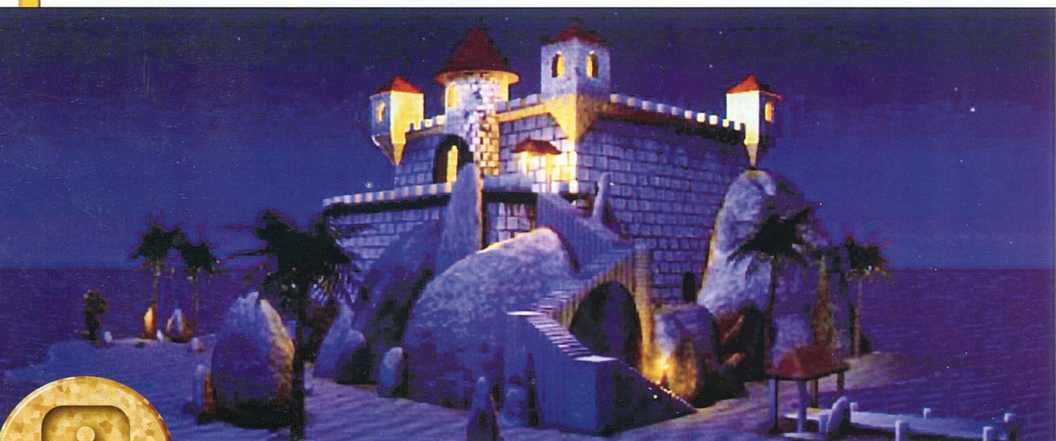
89

Quest for Glory V: Dragon Fire

Hősemberképző

▼ Cendant / Sierra

Ötödszörre is hős kerestetik a Sierra híres kaland/szerepjáték sorozatának legújabb részében, hogy megmentse Silmaria városát a gyilkos sárkány dühödt tüzétől. A fenevadat feltámasztani készülő gonosz erők felbéreltek egy orgyilkost, aki mérgezett tőrével elvágta a király torkát. A mi feladatunk, hogy kiderítsük, ki áll a merénylet mögött és trónjára segítsük Silmaria leendő királyát.





A Sierra kalandjáték-sorozatainak családjában mindig is egyéni színfoltot lépviselt a Quest for Glory-sorozat, mert készítőik egyenlő arányban tudták benne keverni a szerepj áték- és kalandelemeket. Míg történetük leginkább a King's Quest mesés világára emlékeztet, miközben a különféle küldetéseket végrehajtotta és ellenfeleit elintézte, hősünk hasonló módon fejlődött, mint a szerepjátékok karakterei.

Egy kis Glory-történelem

Az első rész 1989-ben jelent meg Hero's Quest néven. Ez a cím valamiért nem tetszhetett a készítőknek (valószínűleg azért, mert ebben az időben jelentetett meg a Gremlin egy táblás szerepjátékot ugyanezzel a címmel), mert az 1991-es második rész már Quest for Glory 2-ként jelent meg. Amíg ezt a játékot még a régi engine-nel készítették el, amely 16 színt használt és nekünk kellett begépelnünk a megfelelő akciókat („walk to", „talk" stb.), a '92-es harmadik rész már 256 színű VGA grafikát és az új, point'n'click irányítási rendszert használta.

Az első rész egy németalföldi jellegű városban, Spielburgban játszódott, a második és harmadik során pedig hősünket kalandjai távol-keleties tájakra vetették. A '94-es Quest for Glory 4-ben Mordávia Erdélyre hasonlító földjén bolyonghattuk, útjaink során vámpírokkal, farkasokká változó cigányokkal találkozva. Bár egyértelműen a negyedik rész volt a legjobb, mégsem aratott kellő sikert, mert négy éven keresztül nem szült el újabb Glory, egészen a most megjelent Dragon Fire-ig.

3D vagy nem 3D?

A legszembetűnőbb változás grafikai téren érte a játékot: a kor követelményeinek és a Sierra új trendjének megfelelően a Dragon Fire is 3D-ben virít. Meglepő viszont, hogy az előzetes tervekkel ellentétben a program nem támogatja a 3D gyorsítókártyákat. Ezért nem is láthatunk semmilyen fényeffektet, a szereplők és környezetük viszont rendkívül gondosan kidolgozottak.

Az igazi hősök sohasem halnak meg...

A Glory-sorozatban, a megszokott Sierra-játékoktól eltérően, nem előre megadott hőst kellett irányítanunk, hanem egy RPG-módra általunk generált karaktert. A sorozat rajongói már kedves ismerősként üdvözölhetik a játék elején választható három kasztot: harcosként, tolvajként vagy mágusként vihetjük végig a játékot. Azok a türelmes és gondos fanatikusok, akik egy porosodó lemezen vagy CD-n négy éven keresztül őrizgették a régi karaktert, elégedett mosollyal az arcukon be is tölthetik, importálhatják kimentett hősüket. Bár a játék elején nem indíthatunk

lovagot, akinek ilyen elmentett karaktere van, az ezt is betöltheti.

Tulajdonságaink most is a szerepjátékok szabályai szerint fejlődnek: a csaták, logikai feladványok és egyéb „akciók" (tolvajkodás, mágia, alkudozás, ravasz beszéd stb.) során nyerhetünk tapasztalati pontokat.

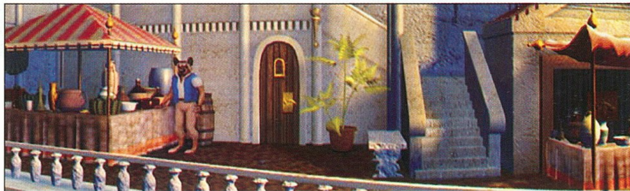
Hősünk a különféle párbeszédek során némaságra van kárhoztatva – soha nem halljuk őt beszélni –, viszont a különféle szereplőkkel rengeteg témáról cseveghetünk. Ez nagyjából hasonló módon működik, mint az előző részekben: ha beszélgetőpartnerünk megemlít egy bizonyos témát, akkor újabb menüpont segítségével erre is rákérdezhetünk.

tesebbé tette a Glorykat a hagyományos Sierra kalandokhoz képest, hogy a történet sokkal rugalmasabb és kevésbé lineáris volt. Szerencsére ez az ötödik részben sem változott meg: egyrészt rengeteg mellékküldetést oldhatunk meg kalandjaink során, így különleges tárgyakhoz, fegyverekhez juthatunk, vagy újabb varázslatokat tanulhatunk meg. Vannak olyan feladatok is, amelyek hősünk egyéni sorsát befolyásolják: a Dragon Fire-ben akár meg is házasodhatunk, csak találjuk meg a megfelelő arát! Különféle hőseinkkel más-más módon kell szerepelnünk: mágusként inkább varázslataink segítségével harcolunk és oldjuk meg a logikai feladványokat, míg a tolvaj karaktert választva, főleg annak besurranó technikáját használhatjuk ki.









SILMARIÁNAK SZÜKSÉGE VAN RÁD!

Silmariában a hagyományok alapján csak úgy lehet új királyt választani, ha öt jelentkező hős közül valamelyik sikeresen elvégzi az „uralkodási rítust", amely során különböző hősies feladatokkal kell bizonyítanunk rátermettségünket. Mindig is élveze-

Bár a készítők nem építettek multiplayer részt a játékba, a Sierra ígérete szerint erre hamarosan sor fog kerülni egy upgrade formájában (érdekes húzás az ilyesmi egy kalandjátékban). Így akár többedmagunkkal is barangolhatunk Silmaria birodalmában, hogy megküzdjünk a vérszomjas vörös sárkánnyal.

VÉLEMÉNY



Amikor először próbáltam ki a Dragon Fire demóját, kissé elkedvetlenített a meglehetősen spártai grafika és az olyan megoldások, mint a föld fölött lebegő tárgyak (ez ugye nem Space Quest...). Sebaj – gondoltam –, a King's Quest 8 biztos jobb lesz. Aztán mélységesen csalódva a Mask of Eternityben, meglehetősen szkeptikusan töltöttem be a Dragon Fire-t, attól tartva, hogy még egy third person akciójátékot kapok, ezúttal 3D-s gyorsítás nélkül. Szerencsére azonban kellemes meglepetés ért. Amellett, hogy kijavították a demóban látott grafikát és buta hibákat is, a készítők a lehető legjobbat tették a Quest for Glory V-tel: megőrizték a sorozat eredeti stílusát és nem próbálták feltupírozni egy újabb Tomb Raider-klónná. Bár eleinte kicsit sajnáltam, hogy nem használtak 3D-s gyorsítást, a hátterek és a figurák olyan gondosan megrajzoltak, hogy végül nem éreztem igazán szükségét.
Külön érdemes még megemlíteni a csodálatos zenét, amely már a program felinstallálásakor is annyira megfogott, hogy alig bírtam befejezni, és amely végigkísérte az egész játékot, a különböző szituációknak megfelelően állandóan változva. Nagyon tetszett az is, hogy minden tulajdonunkban lévő tárgy nemcsak animált, hanem külön hangok vagy zenerészletek is tartoznak hozzájuk. A szereplők szinkronhangja is profi munka – végre nem az az érzésünk, hogy egy stúdióban állva papírról olvassák fel szövegüket a színészek...
A játéknak mindössze két apró hibáját tudom felróni. Az egyik a nem odaillő, humorosnak szánt modern részek (Frankenstein-szerű laboratórium számítógépekkel, vidámparki libegő stb.) alkalmazása, amelyek eléggé elütnek a fantasy hangulattól. A másik bosszantó dolog az, hogy egy idő után kissé fárasztóak a csatarészek – bár ez sohasem volt a sorozat erőssége...
Ezek az apró hiányosságok azonban nem tudják elhomályosítani a Dragon Fire dicsőségét, a játék pontosan ugyanazokat az erényekkel rendelkezik, mint az előző részek: gondosan kidolgozott meseszerű történet, kiegyensúlyozott kaland- és szerepjáték-rész, valamint nagyszerű hangulat. Mivel a cselekmény – hála az RPG-jellegnek – több szálon is futhat, érdemes többször is végigjátszani a játékot. A Quest for Glory V-ben nincs semmi forradalmi változás, de a sok 3D-s akciócsoda közepette, már nagyon hiányzott egy kis nosztalgia.

BAD SECTOR

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 16 Mb RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: –
Dokumentáció: 60 oldal

ÉRTÉKELÉS

Kiadó: Cendant Software
Grafika: nagyon jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: nagyon összetett

89

Gangsters

Reszkessetek: betörök!

▼ Eidos Interactive / Hothouse Creations

Az 1920-as évek Amerikájának gengsztervilágában játszódó filmek (Aki legyőzte Al Caponét, LA Confidential) és számítógépes játékok (The Untouchables, Deja Vu) eddig szinte kivétel nélkül a maffia elleni elkeseredett és reménytelennek tűnő küzdelmet folytató igazságszolgáltatás szemszögéből mutatták be a szesztilalom éveit. Az Eidos most gondolt egy merészet, és új gazdasági-manager játékában megfordította a nézőpontot: egy gengszterbandát irányítva kell megszereznünk az alvilág feletti uralmat...



ew Temperance fiktív városa Illinois állam északkeleti sarkában fekszik, közel a gazdasági fellendülés és a bűnözés fellegváraként egyaránt számon tartott Nagy Tavak vidékéhez. A gyorsan fejlődő és iparosodó kisváros nem kerülhette el végzetét: a keresztapák üzletet szimatoltak, és hamarosan négy rivális gengszterbanda ütötte fel a fejét az egykor békés városkában, hogy a játék mottójául is szolgáló híres mondás („Az igazi hatalmat sohasem adják – azt neked kell elvenned") szellemében megküzdjenek a New Temperance feletti hatalomért. Mi az egyik banda vezetőjének szerepét vehetjük fel, rajtunk múlik, hogy Al Capone és „Bugsy" Moran nevét elhomályosítva saját magunkra osszuk ki a „minden idők legnagyobb gengsztere" címet.

Az elmélet...

Kezdetben csapatunk még igen gyenge lábakon áll, mindössze 5-6 alulképzett gengsztert számlál, fegyverarzenálunk is kimerül néhány pisztoly és (jobb esetben) egy-egy Thompson géppisztoly képében. Ezen kívül néhány ezer dollárt és esetleg egy autót mondhatunk a magunkénak – innen indulunk, hogy később az egész várost a markában tartó maffia vezére legyünk. Első lépésként biztos anyagi hátteret és némi tekintélyt kell szereznünk, ami nem is túl nehéz. Néhány bezúzott kirakat és megfenyegetett üzletvezető gyorsan megteszi a hatását: a környék boltjaitól befolyó védelmi pénz jó alapot nyújt terjeszkedésünkhöz. Ha már összejött egy kis tőkénk, bátran belevághatunk az illegális üzletekbe: az alkoholcsempészet, a tiltott szerencsejátékok és a lopott áruk kereskedelme szép pénzt hoz a konyhára, de kínos következ-

ményekkel is jár: felkelti a lakosság ellenszenvét, illetve a rendőrség és az FBI érdeklődését személyünk iránt. Az előbbi problémát nagylelkű(nek tűnő) adakozással, jótékonykodással, utóbbit pedig jó helyre csúsztatott kenőpénzekkel, esetleg egy-egy kellemetlenkedő ügynök, rendőr vagy újságíró jobblétre szenderítésével simíthatjuk el. Szükségünk van egy jól képzett könyvelőre (ha nem akarunk Al Capone sorsára jutni, akit végül is adócsalás miatt kaptak el) és egy dörzsölt ügyvédre, aki az esetlegesen rendőrség vagy bíróság elé jutott ügyeinket intézi.

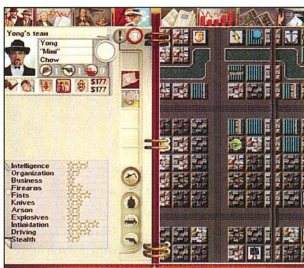
Az üzlet tehát beindult: dől a pénz, a rendőrfőnök és a polgármester illedelmesen behunyja a szemét, ha fény derül egy-egy illegális tevékenységünkre – ekkor találjuk magunkat szembe a legfőbb problémával, a konkurens gengszterbandákkal. Itt már az eddigi „finom" módszerek nem segítenek; ideig-óráig kijátszhatjuk riválisainkat, esetleg egymás ellen uszíthatjuk őket, de előbb-utóbb óhatatlanul is kitör a bandák közti háború. Ez roppant kellemetlen, hiszen nem elég, hogy rontja az üzletünket a háború finanszírozása, az újabb és újabb verőlegények, bérgyilkosok felfegyverzése, az ellenséges bandák fő célpontjainak számító jól menő üzleteink védelme – ilyenkor szokott beleerősíteni a rendőrség és az FBI is –, ráadásul a lakosság moráljának sem tesz jót egy-egy, a hírhedt '29-es chicagói valentin-napi mészárláshoz hasonló csetepaté.

A játék innentől fordul igazán komolyra, hiszen egyszerre kell futtatnunk az illegális üzleteinket, megvédeni őket a rivális bandáktól, kellemetlen perceket szerezni konkurenseinknek, ahol csak tudunk, és mindeközben vigyázni jó hírnevünkre is, hiszen a játékot akkor nyerjük meg, ha sikerül magunkat polgármesterré választatnunk!

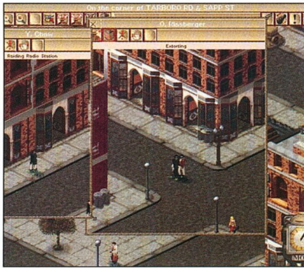
...ÉS A GYAKORLAT

A játék furcsa és egészen eredeti keveréke egy manager-programnak és egy real-time stratégiának. Az első részben adhatjuk ki embereinknek az adott hétre vonatkozó parancsokat, új gengsztereket állíthatunk soraink közé, beállíthatjuk a rivalisainkhoz fűződő viszonyunkat, új feladatokat adhatunk az ügyvédnek és a könyvelőnek. Ha mindennel megvagyunk, jön a játék második része, egyenesen belecsöppenünk New Temperance mindennapjaiba. A várost gyönyörűen megrajzolt, izometrikus 3D nézetből látjuk, fantasztikus, ahogy él, mozog, nyüzsög az egész. Városunk mintegy ötezer lelket számlál, mindegyiknek külön neve és egyénisége van, nem céltalanul mászkálnak az utcákon, hanem dolgoznak, szórakoznak, vásárolnak, ahogy a való életben. Roppant szórakoztató embereinkkel nem is törődve csak nézelődni a városban, követni a fiktív város életét – ilyen élményt utoljára a Knights and Merchants és a Sim Tower tudott nyújtani.



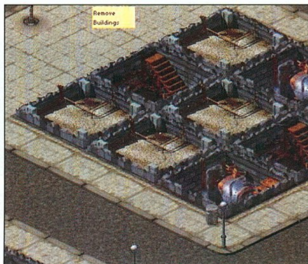






Hogy ne legyen átláthatatlan és kezelhetetlen a játék, a programozók négy mozgó „kamerát" adtak a játékos kezébe, amivel – külön ablakot nyitva nekik a képernyőn – embereink cselekedeteit követhetjük, és szükség esetén módosíthatunk is az akció tervén. A játék esetenként (főleg az első, szervező-részhez viszonyítva) hihetetlenül felpörög, egyszerre szemlélhetünk és irányíthatunk akár egy betörést, egy ellenlábas bandával történő leszámolást, egy túlbuzgó rendőrtiszt meggyilkolását és egy engedetlen üzlettulajdonos móresre tanítását. Könnyen megeshet, hogy mindeközben kapunk hírt arról, hogy egy konkurens banda megtámadta a védelmi pénzt begyűjtő emberünket, esetleg az FBI rajtaütött egyik illegális kaszinónkon – gengszter legyen a talpán, aki ezt mind képes valós időben „levezényelni"!

Ha véget ért a hét, a New Temperance Tribune-ben elolvashatjuk akcióink sajtóvisszhangját



(sokat segíthetnek az erőviszonyok helyes felmérésében a különféle statisztikák és grafikonok is), majd kezdődhetnek újra a dolgos hétköznapok, tervezéssel és a riválisaink elleni intrikák továbbszövésével.

A Gangsters a kissé botrányszagú, de mindenképpen egészen eredeti alapötlet mögött egy egészen kellemes stratégiai-manager játék, annak minden előnyével (bonyolult, komplex) és hátrányával (nehezen megtanulható, néha unalmas), szép grafikával, hangulatos zenével. Kicsit talán lassan pörögnek fel az események, de ha egyszer beindult az üzlet, nehéz abbahagyni!

VÉLEMÉNY

A Hothouse Creationsnél megpróbálták egy játékban ötvözni a real-time stratégiák és a manager-programok erényeit - ez sikerült is, de sajnos a két kategória hátulütőitől nem sikerült megszabadulniuk. Ebből adódóan a manager-rész kicsit átláthatatlannak, nehezen kezelhetőnek tűnik, és hosszú távon kissé unalmasnak is, míg a real-time stratégiai rész nehezen követhető és kusza lett. Maga a játék kellemes, köszönhetően a ragyogó alapötletnek, csak az a gond, hogy az egyszeri játékos nagy eséllyel abbahagyja a Gangstersszel való próbálkozásait, mire a játék olyan szakaszába jutna, amikor az már valóban izgalmas és magával ragadó... **HANCU**

MÁSIK VÉLEMÉNY

Röviden összefoglalva a Gangstersszel szerzett tapasztalataimat, azt kell mondanom, a játék unalmas és átláthatatlan... Unalmas annak ellenére, hogy az alapötlet zseniális, és a real-time részben igencsak pörög az akció, és átláthatatlan annak ellenére, hogy elég a kézikönyvet egyszer átlapozni, és a játék egész rendszere tisztává, egyértelművé válik. Sajnos a menürendszer túlbonyolítása és a játék erőltetett két részre bontása elvette az esélyt a Gangsterstől, hogy egy igazán eredeti és élvezhető játék legyen belőle... **STÖKI**

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 16 Mb RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2–4 játékos, Internet
Dokumentáció: 60 oldal
Extrák: –

Kiadó: Eidos Inteactive
Grafika: nagyon jó
Hangulat: jó
Összetettség: nagyon összetett

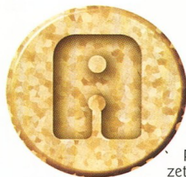
ÉRTÉKELÉS
83

Starcraft: Brood War

Athos, Protoss, Aramis...

▼ Cendant Software / Blizzard Entertainment

Nem vitás, hogy 1998 a Starcraft éve volt. Az élő klasszikussá vált program elsősorban fantasztikusan jó hangulatával és kiegyensúlyozott játékmenetével vette le lábukról a játékosokat, bár a grafikára és a zenére sem lehetett panasz. Éppen ezért, amikor a Blizzard bejelentette, hogy Brood War néven kiegészítőt készít a játékhoz, a Starcraft hatalmas rajongótábora egy emberként tette fel a kérdést: mit lehet ezen még javítani?



ki már játszott komolyabban a Starcrafttel, az az utóbbi hónapokban bizonyára naponta nézett rá a Blizzard homepage-ére, és valószínűleg tudja már a hírt: a két hónapos csúszást követően végre-valahára megjelent a program folytatásának is tekinthető Brood War, a világ leghangulatosabb játékának első kiegészítője. Az alkotóknak nem volt könnyű dolguk, a Starcraft sikerének köszönhetően a folytatással szemben nagyon magas elvárásokat támasztottak a játékosok. A Blizzardban azonban ezúttal sem kellett csalódniuk...

A Brood War története ott folytatódik, ahol a Starcraft véget ért: a Zerg Overmind elpusztult, de Kerrigan, a Pengék Királynője sikeresen megmenekült, és visszavágásra készül. A protossok szülőbolygója, Aiur romokban hever, zerg hordák garázdálkodnak mindenfelé, így a protossok kénytelenek elhagyni otthonukat, az Arcturus Mengsk vezette Terran Birodalom segítségével. Közben az Föld Egyesült Tanácsa kidolgoz egy tervet arra, hogyan lehetne hadviselési célokra zergeket tenyészteni. A remek ötlet természetesen nem nyeri meg mindenki tetszését (legkevésbé a zergekét), ezért újra konfliktusok robbannak ki, és a galaxis hamarosan minden eddiginél véresebb harcok színhelyévé válik... A történetnek ez csak a kiindulópontja, rengeteg fordulatban és meglepetésben lehet része a játékosnak, ahogy halad előre a három kampányban (amelyeket ezúttal protoss-terran-zerg sorrendben kell teljesítenie). A sztori cselekménye és a játékmenet természetesen most is szorosan összefonódik, talán jobban, mint a Starcraftben. Ez természetesen a küldetéseken is meglátszik: még jobbak, még változatosabbak lettek, egytől-egyig átgondoltan megtervezett missziók, amelyek közül jó néhány multiplayer-játékra is kiválóan alkalmas.

A készítők nagy gondot fordítottak a többjátékos üzemmód egyik legsarkalatosabb pontjára, nevezetesen a három fél közötti egyensúly megtartására. Ennek érdekében a játék már a Starcraft 1.04-es patch-csel javított engine-jét használja, amely jó néhány korábbi hibát leke-















VÉLEMÉNY

Amióta Starcraftet játszom, mindig is bajom volt a multiplayer rush-okkal (lerohanás). Éppen a stratégiai tervezés élvezetét veszik el a játékból, egyfajta egérgomb-nyomogató versennyé degradálva azt. Ezért nagyon örültem, amikor megtudtam, hogy a Brood War készítői rush-ellenes intézkedésekkel és -egységekkel bővítik a játékot. A Corsair, a Medic és úgy az egész 1.04-es engine remekül visszaszorította ezt a fajta játékstílust. Aki a Brood Warban protoss-zerg játékban megpróbálkozik egy Mutalisk-lerohanással, azt bizony nagy meglepetés éri... De nemcsak a multiplayer-játékon javítottak a Blizzard emberei. A három kampány minden tekintetben jobb, változatosabb és fordulatosabb, mint a Starcraftben volt, és ez nagy szó. Ezen kívül – hála a „továbbképzett" AI-nek – végre igazi kihívás a játék, és bár a kivitelezés nem sokat változott, még '99-ben is megfelel a tavalyi színvonal.
Egyedül a játékegyensúllyal volt gondom, ugyanis most ugyanott vagyok, mint a Brood War előtt: nem tudom eldönteni, hogy ugyanolyan erős-e a három oldal, vagy sem. Reméltem, hogy ez a kiegészítő megválaszolja a kérdést, de az új egységek közül egyik-másik olyan irreálisnak tűnik, hogy teljesen elbizonytalanodtam. Példának okáért, eléggé megdöbbentem, amikor megláttam, hogy a Dark Templar (aki egyébként láthatatlan) egyetlen csapással öl meg egy Marine-t... Állást foglalni ez ügyben még korai lenne, de abban biztos vagyok, hogy a játékegyensúly továbbra is vitatéma lesz a Starcraft-rajongók között. Ettől a kis viszolygástól eltekintve viszont a Brood War a legjobb játék-kiegészítő, amit valaha is láttam. Profi, körültekintő munka, igazi Blizzard-minőség. Crafterek sürgősen szerezzék be, de melegen ajánlom azoknak is, akik még csak néhány pályát játszottak a Starcrafttel. Most megyek, mert két protoss ellenfél vár arra, hogy dicsőséges zerg hordáim végiggyalogoljanak rajtuk...

STÖKI

zelt. A Dragoon és a Goliath erősebb tulajdonságaiknak (például utóbbi egység messzebbre lövő rakétáinak) köszönhetően végre használhatók multiplayerben is, és az eddig nem favorizált védelmi egységek (például a Sunken Colony) is izmosabbak lettek. A technikai újításokból még szót érdemel a továbbfejlesztett AI, amely már nem tartalmazza az eredeti Starcraft hibáit: hihetetlenül jól játszik a gép, és ennek köszönhetően a játék is sokkal nehezebb lett. Profi Starcraftesek igencsak meglepődnek majd, amikor első nekifutásra a harmadik-negyedik pályán elhaláloznak...

A fontos újítások mellett a multiplayer játékmenet legfontosabb (és egyben legvitatottabb) kérdése az, hogyan válnak be és mennyire borítják fel az új egységek a játékban az egyensúlyt. Nos, ezt még korai lenne megmondani (majd egy-két hónap múlva, amikor már kialakulnak az új taktikák), de az eddigi játékok alapján azt biztosan kijelenthetjük, hogy ha nem is sikerült megvalósítani a tökéletes játékegyensúlyt, a készítők nagyon közel jártak hozzá. A Terranok a gyalogosokat automatikusan gyógyító és az ellenséget ideiglenesen megvakító Medic-nek, valamint új repülő egységüknek, a területre ható sebzést produkáló Valkyre-nek köszönhetően erős középkategóriások lettek, és értő kezek alatt nagyon veszélyes ellenféllé válhatnak. A protossok új csapatai, a kifejezetten légi egységek ellen tervezett gyors Corsair repülő (amely egy Disrution Web névre hallgató területre ható varázslattal elérheti, hogy egy területen senki ne tudjon harcolni), a láthatatlan, nagyot sebző Dark Templar és a két Dark Templar összeolvasztásából gyártható Dark Archon viszont talán egy kissé túlságosan is megerősítette Aiur szülötteit. Különösen a Dark Archon képességei láttán ráncolódhat össze homlokunk: Maelstrom varázslatával totálisan lebéníthatja az egy adott területen tartózkodó összes élőlényt, Feedback névre hallgató mágiájával elveheti egy célpont egység összes energiáját és pajzsát, és az áldozat még ugyanannyit sebződik, mint amennyi energiája volt, Mind Control képességével pedig BÁRKIT véglegesen átállíthat a protossok oldalára. Igaz, ez utóbbi varázslat lemeríti a Dark Archon összes pajzsát, de egy ellopott Defilert vagy Queent ez bőven megér, hiszen a zsákmány képességeit is használhatjuk. Sajnos a zergek nem részesültek ennyi jóban... Igaz, a védelmi egységeket megerősítették, hiszen a feltuningolt Sunken City mellé bejött a Lurker – egy földbe leásó és onnan csápokkal ki-kitámadó egység, amely viszonylag hamar készül el –, az offenzív oldal nem sokat fejlődött. Megjelent egy új, gyors levegő-levegő egység, a Devourer, amit eredetileg úgy terveztek, hogy 400 HP-ja lesz, és egyetlen támadásával lesebzi egy egység életerejének felét. Végül a HP-t leszállították 250-re, a sebzés pedig 25 lett, ami minden további támadás után eggyel nő – ez így már kevésnek tűnik a Carrier, Scout (és most már a Corsair) protoss légi hordák ellen... Összefoglalva tehát: a protossokat egy kissé túlzottan megerősítették, a zergeket pedig picit legyengítették, de mivel minden taktikának megvan az ellenszere, multiplayerben továbbra sem a fajon múlik a győzelem. A Brood War 100 multiplayer-térképe közül pedig mindenki találhat magának kedvére valót...

A játékmenet áttervezésével szemben a külcsín nagyon keveset változott. Grafikai újdonságként csupán három új világot (jeges, sivatagos és szürkületi) említhetünk meg, ami nem sok, de a Starcraftnél sem a pálya változatossága, hanem a felépítése számított. Az új egységek hangjai nagyszerűek lettek, és a fajonként egy-egy új audiotrackre sem lehet panasz. Ami a kivitelezésben az egyedüli csalódást okozta, az az – egyébként csodálatos – átvezető animációk száma volt. A Starcraft 12-13 movie-ja után a Brood War (intróval együtt) négy mozija meglehetősen kevés. Erre igazán fordíthattak volna több gondot a Blizzardnál...

A Brood War méltó kiegészítője a Starcraftnek. Követi a nagy elõd által kijelölt irányt, és teljesen új játékélménnyel ajándékozta meg a stratégákat, felpezsdítve a rush-októl terhes multiplayer-zónát is. Csak dicsérni és ajánlani tudjuk, minden terran számára kötelező darab!







TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P120 • 16 Mb RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2–8 játékos, Internet
Dokumentáció: 40 oldal
Extrák: –
Kiadó: Cendant Software
Grafika: nagyon jó
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS

92

Myth 2: Soulblighter

„Ott essem el én, a harc mezején..."

▼ GT Interactive / Bungie

A tavalyi év egyik nagy dobása a Myth: The Fallen Lords volt; stílusbeli újításának, valamint na gyszerű kivitelezésének köszönhetően sikerült helyet kapnia a játékok nagykönyvében. A bukott hadurak sikertörténete egyértelművé tette a játék további sorsát... A második részre mostanáig kellett várnunk, és a Soulblighter alcímen futó alkotás nem hazudtolta meg önmagát: véres, nehéz és rendkívül élvezetes!

Myth – Mit?

A Myth második részében a játék jellege mit sem változott, a valós időben játszódó fantasy-stratégiai játékban a feladatunk „csupán" az egységek és csapatok irányítása, valamint a harc az élőhalottakkal – mindezeket fokozott figyelemmel és teljes erőbedobással kell végeznünk, ha végül mi szeretnénk győztesként kikerülni a háborúból. A sztori mintegy 60 évvel később játszódik a bukott hadurak históriájánál. A nagybetűs Gonosz – nevezzük nevén uraságát –, Soulblighter nem nyugodott bele a történtekbe, és újból erőt merített kifogyhatatlan-tántoríthatatlan-étlen-szomjan élőhalott hordáiból és ismét támadásba lendült, hogy pusztulást hozzon a lassan újjáépülő világra. Be kell látnunk, ezt a játékot nem a sztorija teszi naggyá...

Újdonságok

Nincs folytatás újítások nélkül – ezt a kis közhelynek tűnő, de bölcs mondatocskát szerencsére Bungie-éknál is tudta valaki, ezáltal a Myth 2 számos újítást tudhat a magáénak. Mindez a játék engine-jén (3D battlefield) látszik meg a legjobban, ezt ugyanis majdnem elölről újraírták az alkotók. Az új vagy inkább felújított motor nagyon impozáns látványt nyújt, példának okáért érdemes egy kis időt eltölteni a vízfelületek behatóbb tanulmányozásával. A tükröződés zseniális, és amikor harcosaink átgázolnak egy kisebb patakon, egészen egyedülálló látványt nyújt! A nedvesebb, esősebb pályákon előbukkan a készítők által 3D ködnek nevezett effektus, amelynek vizuális hatása szintén tiszteletet parancsoló az eddigi hasonló próbálkozások tükrében. Második lépésként igyekeztek kicsit több életet vinni a pályákra – mostantól az épületek jóval nagyobbak (azaz végre méretarányosak), nagyszerűen fest, amikor kicsiny seregünk átvonul a hatalmas boltív alatt, betör egy erődbe, vagy éppen egy széles hídon trappol végig. Rengeteg aprósággal tűzdelték meg a játékot, a falun keresztülmasírozva érezni lehet, hogy itt bizony lüktet az élet – parasztok, földművesek mászkálnak a földeken, dolgoznak (sőt, beszélnek is, hátborzongató hangulatot keltve: például amikor egy élőhalott üldöz egy földművest, akkor az elkezd kétségbeesetten szaladni előle, közben pedig kétségbeesett hangon könyörög az életéért), hatalmas forgó szélmalom emelkedik büszkén a magasba, a házak mellett disznók dagonyáznak, tyúkok, libák és egyéb szárnyasok rohangálnak, az erdőben legelő szarvasokat látni, akik ijedten ugranak tovább érkezésünkre, madarak szárnyalnak a levegőben, egyszóval a készítőknek sikerült a valósági modell kereteit még szélesebbre húzni.

Pozitív változásokon ment keresztül a küldetések színezete is, most már nemcsak zöld vagy havas erdőben játszhatunk, a huszonöt missziót igen változatos helyszíneken teljesíthetjük, amelyek között szerepel barlang, temető, földalatti labirintus, kopár hegyvidék, sőt, még a nyílt tengeren egy hajó fedélzetén is szembenézhetünk az ellenséggel, hogy áldásos tevékenységünknek köszönhetően az élőhalottakat élettelen halottakká változtassuk.

Természetesen új egységek is helyet kaptak a már jól megszokottak mellett. A mi sorainkat erősíti mostantól a mortar dwarf, az egyszeri törpe brutálisabb változata (két-három ilyen egész csapatokat tud szétrobbantani, hátránya viszont, hogy



nagyon lassú, így őt is könnyen elkaphatja saját robbantásának szele), a katana-szerű pengével ellátott Heron Guard, aki még gyógyítani is tud, valamint a tűzlabda-hajigáló warlock és a Stygian Knight. A zombik oldalán is üdítő a változás, itt azonban inkább az erősebb ellenfelek újultak meg. Néhány már meglévő egységet szívet melengető speciális képességgel ruháztak fel, például az íjászok képesek égő vesszőt is kilőni, s ezzel remek kis erdőtüzet okozni. A kezelőfelület annyit változott, hogy mostantól végre az egérrel is lehet a terepet forgatni, nem kell a bugyuta trapéz-térképpel szenvednünk.

Uralom a csapaton

A Myth első részének egyik legnagyobb hibája, illetve pozitívuma az volt (kinek mi), hogy iszonyatosan nehéz volt a játékmenet. Hatalmas erőfeszítéseket igényelt harcosaink helyes formációba állítása, kontrollálása. Most szerencsére több nehézségi fokozat közül választhatunk, amely elsősorban az ellenfelek mennyiségére van behatással, így nem fordulhat elő az a kínos eset, hogy a halálunkat kívánók nyolcszor annyian lesznek a pályán, mint mi. Aki mégis ezt szereti, annak most is megadatik a lehetőség a legnehezebb szinten…

Uralom önmagunkon

Az egész játékot sikerült még jobban életszagúvá varázsolni a fentebb tárgyalt apróságokkal, de ez még nem minden! A Myth 2-ben minden egyes objektummal lehet valamit kezdeni, ha mást nem, hát szétverni. Mindennek és mindenkinek van életpontja, így egy rosszul sikerült küldetés után kiélhetjük mérgünket az ellenállásra képtelen parasztok faluján is, és a fejükre omlaszthatjuk a szélmalmukat is, ha úgy tartja kedvünk. Sőt, egy-két ilyen akcióra meg az alkotók fel is készültek! Warlockommal kipróbáltam a disznókon a fireball nevű bűvös igét (az eredmény lenyűgöző, mindenfelé megpörkölt véres disznólábak, fejek, csonkok…), mire a közelben oldalgó földműves felve megjegyezte, hogy itt bizony egy ideig nem lesz malacsült vacsorára…

Uralom a kezelőfelületen

Bár mostantól az egérrel is nagyszerűen lehet forgatni a terepet, mégis tanácsos a billentyűzetet is a közelben tartani, hiszen néha nagyon jól jön a le-fel, illetve a jobbra-balra görgetés, valamint a kicsinyítés-nagyítás, ami valamilyen furcsa okból kifolyólag jóval gyorsabb billentyűzetről. Megjelent egy kicsiny menüsor is alul, amelyen a különböző formáció-parancsok kaptak helyet, így jóval átláthatóbb lett a dolog. A Myth 2 összességében eleget tett a kívánalmaknak, azt hozta, amit a készítők megígértek, se többet, se kevesebbet, de már ez is nagy eredmény. Sőt! A Myth világának „kiszínezése" hatalmas előnyt jelent, az itt-ott felmerülő poénok pedig enyhítik a néhol már veszesen feszült légkört. Hát kell ennél több?

VÉLEMÉNY

A Bungie nem táplál illúziókat játékával kapcsolatosan, ők is nagyon jól tudják, hogy ami egyszer hatalmas siker volt, másodszor is biztos befektetés, de a toplista élére visszakerülni még egyszer hatalmas fegyvertény lenne. A név viszont már ismert, vétek lett volna kihagyni a folytatást; ez meg is történt, és szerintem legalább olyan jóra sikerült, mint az első rész, de az említett újításokon kívül semmi többletet nem nyújt. Ennek ellenére nekem nagyon tetszett a játék, főként az éles hangulati különbségek miatt: amíg a Myth első részében a reményvesztettek légköre, a komor halálhangulat lengte be a játékot, addig a folytatásban az itt-ott felbukkanó remek poénok éles kontrasztot alkotnak a véres öldökléssel. A Myth 2 nagyon jó, csak ezúttal nem ugrik a közvélemény akkorát a névre, mint ahogy azt majdnem egy éve tette.

IWO

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P200 • 32 Mb RAM Mb HDD
3D-támogatás: D3D, Glide
Multiplayer: 2–16 játékos, internet
Dokumentáció: 60 oldal

Kiadó: GT Interactive
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS
90

Sid Meier's Alpha Centauri

alccimm

▼ Electronic Arts/Firaxis

Civilization. Egy cím, amely örökre felkerült minden „valaha megjelent legjobb számítógépes játék" elnevezésű listára – talán nem véletlenül! Sid Meier képes volt szimulálni az emberiség hajnalától tartó folyamatot a barbarizmustól egészen a világűrutazásra képes űrkomplexum kialakításáig. Az Alpha Centauri pontosan ott folytatja, ahol a Civilization 2-ben befejeztük a játékot. Vágjunk hát neki az űr óceánjának, mert biztosan számos meglepetéssel fog szolgálni nekünk!







id Meier, a Civilization-sorozat alkotója elhagyta a MicroProse kötelékét és Firaxis néven új céget alapított. A játékkal kapcsolatos jogokat azonban a régi cég birtokolja, ezért az Alpha Centauriról hivatalosan nem beszélhetünk a nagy öreg folytatásaként – habár ez első ránézésre nyilvánvaló lesz azok számára, akik ismerték a két legendás elődöt. A programmal kapcsolatos zűrzavart csak tovább bonyolítja a tervező személye, ő ugyanis az elnevezéssel ellentétben nem Sid Meier, hanem barátja, Bryan Reinolds, aki már a Civilization 2 esetében is oroszlánrészt vállalt a munkálatokból. De azt hiszem, nem a név, a kiadó cég és egyebek a legfontosabbak, hanem mindig a játék élvezhetősége az elsődleges, amit csak a nagy múltú készítők garantálhatnak . Már a kerettörténet is magáért beszél...

Rossz szomszédság, török átok

Miután a világ nemzetei közös összefogással létrehozták a valaha épített leghatalmasabb űrhajót, elindították azt a legközelebb található égitest irányába, ahol élet kialakulását valószínűsítették. Ám az utazás során problémák merültek fel, és a küldöttség hét leghatalmasabb embere képtelen megállapodásra jutni. A vezetők így maguk mellé gyűjtik az elveikkel szimpatizálókat, és külön-külön indulnak megismerni és meghódítani az Alpha Centaurit.

A helyzet ezáltal adott: van hét egymástól élesen elkülönült csoport, egy vadidegen környezet és rengeteg tennivaló annak, aki az emberiség új otthonának szeretné berendezni a különös bolygót. S hogy ezt a folyamatot mi irányítsuk, mi tartsuk kézben, ahhoz a megszokott apró lépések taktikájára kell hagyatkoznunk.

A kezdetben kevés tudással és lehetőséggel rendelkező anyakomplexumunkat fel kell virágoztatnunk, miközben körről-körre új városokat alapítva híveink behálózzák az ismeretlen kontinenseket. Az alapkoncepció nem változott. Egységeinkkel fel kell térképeznünk a környezetet, kapcsolatba kell lépnünk vetélytársainkkal, fejleszteni városainkat és tudásunkat, hogy a végén mi legyünk azok, akikről majdan a történelemkönyvek szólnak.

Ugyanaz és mégis más

Mondanom sem kell, a hasonlóság ellenére rengeteg új elem került beépítésre az Alpha Centauriba. Alapvető változásokon ment keresztül az információs keret, sokkal több adatot tudunk azonnal leolvasni a képernyőről, hosszas menüpont kereséstől és kattintgatástól megkímélve magunkat.



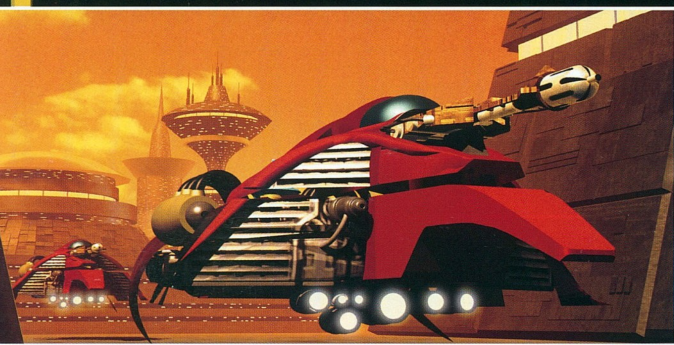


Az új szituáció más, eddig ismeretlen tudás kutatását igényli, ezért tudományos felfedezéseink is teljesen eltérő eredményeket hoznak magukkal. Épületeink között sem fogunk templomot vagy piacteret találni – lesz viszont faiskola (tree farm) és agymosó központ (punishment sphere). A Civilizationből annyira kedves világcsodák itt, mint különleges tervek (special projects) fognak feltűnni, és magától értetődően most is megcsodálhatunk video-bejátszásokat, amint egyikkel-másikkal elkészülünk. Az Alpha Centaurin nem kizárólag a többi hat embercsoporttal gyűlik meg a bajunk, az idegen világ érzékeli a behatolókat, és amint egyre több sebet ejtünk a planétán (azaz terjeszkedünk, építkezünk), úgy termel egyre több és veszélyesebb antitestet a bolygó. A golyóbis védekező mechanizmusa egyedi agyra ható képességekkel megáldott lényeket szabadít ránk, akik általában akkor zargatnak bennünket, amikor egyébként is komoly gondban vagyunk. Mielőtt a térkép megjelenítésének evolúciójára rátérnék, feltétlenül meg kell említenem a beépített többjátékos üzemmódot, mint alapvető különlegességet, ugyanis ilyesmivel egyik elődje sem rendelkezett.

És megteremté a Firaxis a domborzatot

Amint egy pillantást vetünk a tájra, azonnal konstatálhatjuk, az Alpha Centauri nem egy lapos játék, hiszen a három dimenzióban megjelenített térképen – szakítva az eddigi hagyományokkal – már felismerhetőek a kitüremkedő hegyek, a folyók vájta mély völgyek és a többi domborzati jegy. Fontos az eltérő területek helyes megkülönböztetése, mert például csak a csapadékban gazdag, egyenletes térségeket van értelme mezőgazdasági művelésnek alávetni. Egységeink is felismerhetőbbek és jobban kidolgozottak lettek, bár tökéletes animációt még most sem fogunk tapasztalni.

Ha már az egységeknél tartunk... Talán a legmarkánsabb változtatás ennél a témánál következett be. Lehetőségünk nyílik rá, hogy alkotórészekből állítsuk össze álmaink tankját, lopakodó repülőjét vagy kémosztagát. Az alakulat alapvető fajtájának meghatározása (gyalogság, szállító jármű stb.) után már csak a jó ízlésünkre és nyersanyagaink szűkösségére lesz bízva, mekkora páncéllal, milyen különleges képességekkel bíró csapatot szeretnénk futószalagjainkon látni.



Egy jó követ minden követ követ!

Jelentős fejlődést mutat az ellenfeleinkkel történő kapcsolatok mélysége is. Rengeteg dolgot megbeszélhetünk a többi vezetővel. A megszokott információ- és térképcsere, adás-vétel mellett kétféle megállapodást, és szövetség esetén még stratégiai terveket is kialakíthatunk társainkkal. Olyan extrém dolgokat is követelhetünk gyenge ellenfelünktől, mint például egyik településük átadása szőröstül-bőröstül! Ám a legizgalmasabb a planetáris tanácsülés (planetary council), ahol megválasztható a bolygó kormányzója tisztség, ami jelentős kereskedelmi és politikai előnyöket biztosít a poszt betöltőjének, de olyan különleges kérdések is napirendre kerülnek, mint a tengerszint megemelése, avagy süllyesztése. Ezeket a

A hét honfoglaló törzs

Gaia's Stepdaughters: a Greenpeace aktivisták leszármazottait tömörítő csoport. Elsődleges feladatuknak tekintik az élővilág megismerését és megóvását. Egyetlen olyan lépést sem tesznek, ami káros lehet a környezet számára. Békepártiak és kompromisszum-keresők. Kiváló szervezők, emellett egyaránt képesek hasznosítani az Alpha Centauri flóráját és faunáját. Katonáik és rendvédelmi szerveik azonban nem állnak a helyzet magaslatán.



Morgen Industries: az előbbi csoport szöges ellentéte. A kapitalizmust, az individualizmust hirdető rendszerben csak a legjobbak maradnak életben, ezért a kereskedelem és a gazdaság elsőrangú, azonban komolyabb települések kialakításához kénytelenek különleges épületeket kialakítani a folyamatos fejlődés biztosításának érdekében. A tervgazdaság pedig annyira távol áll tőlük, hogy számukra kifejezetten tiltott ennek a rendszernek a használata.



The Lord's Belivers: egy fundamentalista keresztény csoportosulás, amelynek tagjai annyira fanatikusak, hogy az ellenfelek semmilyen módszerrel nem képesek átcsábítani őket, harcban pedig az Úr irgalmazzon azoknak, akik egy keresztes hadjárat útjában állnak! A túlzott vallási buzgalom hátulütője a technika és a tudomány elhanyagolása, ami hosszú távon nagyon komoly negatívum lehet.



Spartan Federation: nevükhöz méltóan brutális katonaállamról van szó, ami szereti a szavak helyett a fegyverek erejére bízni magát. Fegyveres erőikkel nem vetekedhet senki, ám az erőteljes militarizáció jelentős károkat okoz a gazdaság működésében. Érdekes módon egy női tábornok, bizonyos Corazon Santiago a vezetőjük.







problémákat mindannyiszor szavazás hivatott eldönteni, így nem árt, ha mindenki gondoskodik a megfelelő számú támogató voksról. Utóbbiakat könnyen szerezhetünk apró (?) szívességek fejében.

A külpolitika mellett érdemes kitüntetett figyelemmel kísérni városaink fejlődését is, mert könnyen behozhatatlan hátrányba kerülhetünk ellenfeleinkkel szemben. A populáció növekedésének alapfeltétele a megfelelő mennyiségű élelmiszer előteremtése, ezért először erre koncentráljunk. Ahogy gyarapodik településünk úgy merülnek fel a problémák a lakosság és az erőforrások kérdésében. Előbbieket helyes politikával és a hangulatot pozitívan befolyásoló létesítmények építésével biztosíthatjuk, míg a másik nehézségre a bányákat, farmokat kialakítani képes egységek igénybe vételével adhatjuk meg a helyes választ. Ha településeink száma kezd túlzott méreteket ölteni megfontolhatjuk egyes városok irányításának átengedését a számítógép vezérelte kormányzókra. Kijelölhető számukra az alapvető stratégia úgymint: növekedés, felfedezés, felderítés vagy hódítás. Ezeken belül is kiköthetünk különböző feltételeket, amelyek segítségével tovább finomíthatnánk beosztottunk munkáját. A gyakorlat azonban azt mutatta, hogy a gép hajlamos ezeket az irányelveket rugalmasan értelmezni, magyarán figyelmen kívül hagyni. Azért ennek ellenére viszonylag elfogadható módon kezeli a mesterséges intelligencia a rá bízott városokat, tehát ne késlekedjünk megszabadulni a kevésbé fontos komplexumok irányításának nyűgétől.

Rengeteg dologra nem tudtam részletesen kitérni a hely szűkössége miatt. Ilyen téma például a szerkesztő rész vagy az egyedi küldetések kérdése, ám biztos vagyok benne, hogy a „birodalomépítgető”-stílus kedvelői már el is határozták: a legjobb lesz, ha ezeknek és más felfedezésre váró érdekességeknek saját maguk járnak utána!

University of Planet: az orosz Dr. Prokhor Zakharov vezette tudóscsoport abszolút előnyt élvez a felfedezések tekintetében, és jelentős fejlesztéssel rendelkeznek már a kezdetekor. Ám a rengeteg információ szabad áramlása a rendszert sebezhetővé teszi, ezért az ellenséges kémek számára valóságos paradicsom ez a közösség.



Peacekeeping Forces: az ENSZ helyi szervezete. Hatékonyságukat gátolja a túlzott bürokrácia, ám tisztségviselőik meglehetősen jól képzettek, és településeik létszámát is a többi szervezetnél eredményesebben tudják kezelni. A bolygó tanácsülésein pedig befolyásuk egyedülálló.



Human Hive: a kínai Sheng-Ji Yang vezette rendőrállam az elnyomásra és rendre épít. Az iparosodás és a populáció növekedés tekintetében élenjárók, de a túlzott szigor negatívan üt vissza a gazdasági folyamatok terén. További hátrány a demokrácia intézményének tilalma.



VÉLEMÉNY



Mit lehet egy Civilization és egy Civilization 2 után nyújtani? Ez volt a nagy kérdés, amire kíváncsian vártam a választ az Alpha Centauritól. A felelet azonban kicsit felemásra sikeredett. Egyfelől nagyon sok újdonságot tartalmazott, mint például az idegen világ élőlényei vagy a diplomácia jelentős kiszélesítése, másfelől semmi olyasmit, amivel maradandó és átütő sikert lehetne önállóan elérnie. Az Alpha Centauri azért jó program, mert a nagy legenda alapköveire lett építve és nem azért, mert különleges téglákat használtak készítésekor. Igazán sajnálom, de nem tudom a játékot egy szintre emelni a megelőző részekkel. Valahogy hiányzik belőle az a hangulat, az az érzet, ami a másik két programot végigjárta és a magasba emelte. Sokkal nagyobb élmény volt a kerék és az ABC felfedezése, mint az integrált-hiperszuper manipulátor sikeres kifejlesztése. Jobban bele tudtam magam élni egy ostromgépekkel és légiókkal lefolytatott küzdelembe, mint egy pszichokáosz-ultra-extra rohamosztag és egy agyat megtámadó véglény (mindworm) gigászi összecsapásába. Lehet, hogy bennem van a hiba, de a túlfuturizált környezet inkább rombolja, mint felcsigázza az érdeklődésemet.
Ennek ellenére az Alpha Centauri egy kiválóan megtervezett, összetett program, és biztos vagyok benne, hogy néhányan az év legnagyobb játéka címet is odaítélik majd a Firaxis üdvöskéjének. Meglehet, nekik lesz igazuk!

-CSONTI-

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 32 Mb RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2-7 játékos
Dokumentáció: 120 oldal

Kiadó: Electronic Arts
Grafika: nagyon jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: nagyon összetett

ÉRTÉKELÉS
88

Sim City 3000

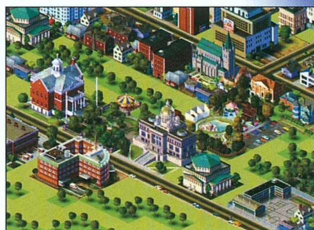
A Demszky-szimulátor harmadik generációja

▼ Electronic Arts / Maxis

Az 1989-es esztendőben rengeteg dolog történt szerte a nagyvilágban. Kikiáltották a 3. Magyar Köztársaságot, leomlott a berlini fal, Romániában megbukott a Ceauesescu-diktatúra és megjelent a Sim City című program. Az előbb említett történelmi pillanatokkal ugyan nem vehette fel a versenyt, ám egyediségével sokkolta a játékprogramok híveit a világ összes régiójában – meglepve ezzel a tamáskodókat, akik azt jósolták, egy olyan játék bukásra van ítélve, ahol nem lehet egyértelműen nyerni vagy veszteni. A Sim City-láz tizedik, jubileumi évéhez ért, s mi mással tudnák méltóképpen megünnepelni a készítők ezt a szülinapot, mint egy harmadik rész megjelentetésével?!

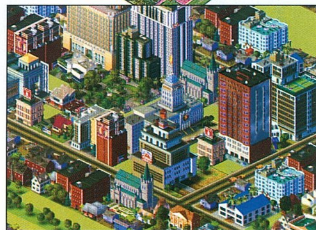


Sim City fergeteges sikerét számtalan méltatlan folytatás, mellékhajtás követte (Sim Ant, Sim Tower, Sim Copter – hogy csak a legfurcsábbakat említsem...), ami kifejezetten ártott a nagy öreg nimbuszának. Szerencsére idővel megérkezett a második rész, az igazi folytatás is Sim City 2000 névvel, ami képes volt nagyszerű grafikájával és rengeteg újításával még több életet lehelni az amúgy is fenomenális játékba. De miről is van szó tulajdonképpen? Arról a megvalósult ötletről, amely Will Wright és társai agyában fogant meg jó 12 évvel ezelőtt. Szerettek volna egy olyan szimulátort készíteni, amely egy modern város építésének, felfuttatásának és menedzselésének összes lényeges momentumát magában foglalja úgy, hogy az ember puszta szórakozásként fogja fel a tervezéssel eltöltött hosszú órákat, napokat. Az úthálózat, az áramellátás, csatornázás, parkosítás kiépítése mind-mind ott szerepelt a listán, ami a fontos feladatokat tartalmazta az önjelölt polgármesterek számára. Csodák csodájára az ötletből óriási siker lett! Eddig a Sim City-sorozatból hatmillió példány fogyott el, s nem kell magyarázni, milyen hatalmas szám ez egy nem túl populáris műfaj képviselőjétől. Most elérkezettnek látták az időt az alkotók, hogy a 3Dfx korszakában is megmérettessen a program, ahol nem lehet lőni, nincsenek kombók, nem folyik a vér és még egy kósza lens flare-t sem lehet találni!

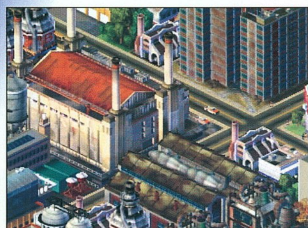


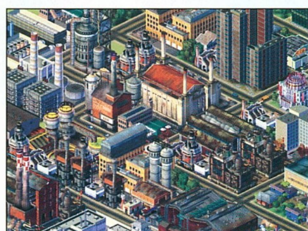
Az élet szép, de én még szebb vagyok

Ami elsősorban és minden más tényező előtt szemébe tűnik az embernek, az a fantasztikus grafika, amellyel ellátták a harmadik epizódot. Akár 1152x864-es felbontásban is nekikezdhetünk az építkezéseknek! A kiszolgáló menürendszer és az ikonok kellemes távolságra helyezkednek el egymástól, és bármilyen funkciót elő tudunk csalogatni egy-két kattintás segítségével. A



játéktér 90 fokonként forgatható, s négy nagyítási szint közül választhatjuk ki a számunkra legmegfelelőbbet. A magasabb, „többet látó" nézetek a globális tervezésnél elengedhetetlenek, míg a közvetlen közeli megfigyelésnek a büszke polgármesterek a legnagyobb hívei, akik munkájuk gyümölcsének apró részleteiben szeretnének gyönyörködni. Kellően részletes felbontás esetén lenyűgöző figyelni az átépítés alatt álló gyárat, a dolgukra siető gyalogosokat vagy az éppen riasztott tűzoltóautó iparkodását, amint a legnagyobb délutáni dugóban megpróbál a megadott címre érni. Ha ez még nem lenne elég, közeli nézőpontok esetén meghalljuk a város hangjait is. Az iskolából kihallatszik a gyerekzsivaj, a parkokban madarak énekelnek, és ezt az idillt csak olykor-olykor töri meg egy rendőrségi adó-vevő recsegése, amint újabb bűnesetről adnak hírt. A gondos munkának hála, a SimCity 3000-rel alkotott metropolis már nagyon sok hasonlóságot mutat valóságos társaival. Az egész térképet áthatja egyfajta lüktetés, ahogy a város lélegzik és néha fellélegzik, amint sikerült egy újabb problémán úrrá lennünk.





Egyedül nem megy...

Egy sok tízezres település összes gondját, nehézségét saját vállunkon nyugtatni nem túl könnyű feladat, ám szerencsére kapunk némi segítséget. Tanácsadóink folyamatosan tájékoztatnak szakterületük helyzetéről és az aktuális problémákra (viszonylag) ésszerű gyógymódokat javasolnak. Nagyon jól eltalálták ezeket a figurákat, mindegyik egy önálló karakter, eltúlozott, tipizált megjelenítéssel. A pénzügyi szaktekintélyről például akkor is meg tudnánk állapítani, hogy egész életében számokkal és számlákkal zsonglőrködött, ha véletlenül ógörög nyelven installáltuk volna a programot.

A hírforrás másik csoportját a lakosság alkotja, akik nem szégyellnek megzavarni minket aprócseprő gondjaikkal (hogy például nem érnek be két nap alatt sem a munkahelyükre az állandósult közlekedési dugók miatt). Ezeket – jó polgármesterhez méltóan – hallgassuk meg, majd folytassuk ténykedésünket, ahogy azt mi jó előre elképzeltük. Ami az egyik csoportnak létszükséglet, az mások számára pokoli hátrány lehet – mindenki érdekeit képtelenség egyszerre megvalósítani...

A harmadik típusú találkozások kategóriájába az egyéb üzleti ügyeket sorolhatjuk, kezdve a szuperbiztonságos országos börtön elhelyezésétől a felesleges energia értékesítéséig a szomszéd város számára. Jól gondoljuk meg az üzleteket, egyiken-másikon több a kárunk, mint a bevételünk.





Szemétségek

Teljesen új keletű tényező a városi hulladék kezelésének kényes kérdése. Több lehetőség is kínálkozik: építhetünk szemétégetőket (hátránya a nagyfokú szennyezés), újrafeldolgozó üzemeket (csak bizonyos évszámtól megengedett és elég drága), illetve megegyezhetünk valamelyik környező településsel, hogy ugyan vigyék már el a mi szemetünket és oldják meg ők a tárolás, megsemmisítés problémáját. Természetszerűleg ezt nem a két szép szemünkért fogják megtenni, sokkal inkább hatalmas bankbetétekért, amit ilyenkor kénytelenek leszünk átutalni szemétszállító üzletfelünknek. De egy alkalmas helyet (mondjuk egy kis szigetet) kiválasztva akár mi is elvállalhatjuk a kukás szerepét, hiszen a rómaiak óta már tudjuk: a pénznek nincs szaga! Ilyenkor szokott a többjátékos üzemmód kérdése napirendre kerülni, azonban ebben a tekintetben ki kell ábrándítsam azt, aki közös városépítgetésre gondolt – tény, hogy ebbe a részbe sem került be ez a lehetőség. Valóban nagyon nehéz feladat lenne megvalósítani egy jól működő szimultán partit. Igaz viszont az is, hogy a valós életben az egyes kerületek polgármesterei (bizonyos fokig) önálló döntéskörrel rendelkeznek, és egymással konzultálva párhuzamosan munkálkodnak saját területükön, talán ezen a fonalon el lehetne indulni a koncepció kialakításakor. De valamit tartogatni kell még a negyedik részre is, nem igaz?



VÉLEMÉNY

Egy játék újabb részének megjelenésekor mindenki fejében motoszkál a kisördög, vajon a kiadót nemcsak a könnyű pénzszerzési lehetőség motiválta a folytatás megírásának eldöntésekor? Sajnos nem egyszer semmi másról nincs szó, mint az összes bankó kipréseléséről egy jó alapötlet gyümölcséből. A második Sim City megjelenése mind grafikailag, mind technikailag megújult, ezért nem sorolnám ebbe a kategóriába. Ami maradt, az az alapötlet és a játékmenet.

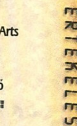
Látvány tekintetében a mostani, harmadik rész szintén nagyságrendekkel magasabb színvonalat képvisel elődjénél, és jelentős előrelépés történt néhány egyéb területen is (például a világhírű épületek felhasználásának lehetősége) – ami változatlan maradt, az megint csak a kezdeti koncepció, a város-szimuláció. Csak az a gond, hogy harmadszorra már a kezdetben lelkes hívekben is felmerül az igény egy picit más, eltérő játékmenet iránt. Nem lehetne mondjuk valamilyen összefüggő kampányt lejátszani? Nehéz lenne megoldani, hogy a koszos kisvárost szépen talpra állító vezetőt áthelyezzék egy megyeszékhelyre, ahol esetleg már magasabb szintű koordinációs feladatokkal látnák el, s végül a fővárost világvárossá fejlesztő polgármester-generáció utolsó tagjaként sikereinek megkoronázásaként elfoglalhatnánk az elnöki széket? Nem hiszem, pusztán kicsivel több munkára lenne szükség. Ezért mondom azt, hogy a Sim City-sorozat ezzel a folytatással számomra mindössze a hanyatlásának kezdetét bizonyította. Szerencse, hogy ennél a játéknál olyan magasan volt a szint, ahonnan még kicsit csökkenő tendencia esetén is nagyon jó programot lehet produkálni! Így hát én sem tehetek másként, megyek, és harmadszor is megalkotom a magam kis Csontigrádját...

-CSONTI-

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P166 • 32 Mb RAM 270 Mb HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: –
Dokumentáció: 120 oldal

Kiadó: Electronic Arts
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: nagyon összetett





World War II: Fighters

A halál ötven órája – madártávlatból

▼ Electronic Arts / Jane's Combat Simulations

Tombol a második világháború! No nem a valóságban, hanem a játékosok feje fölött. Alig húzott el a MicroProse Európai Légiháborúja, máris feltűnt a horizonton ádáz ellenfele, a Jane's legfrissebb gyöngyszeme. Dőljünk hát hanyatt és lássuk, képes-e az új ász megszerezni a légtér feletti uralmat!





ki nem ismerné az Electronic Arts gondozásában megjelenő Jane's szimulátorait, azoknak elöljáróban megjegyzem, ezek a programok híresek az igényességükről és arról a töménytelen információról, amit körítésként kapunk – bármelyik konkrét játékról is legyen szó. Ezen okoknak hála, rossz játék nemigen hagyja el Andy Hollis csapatának hangárját.

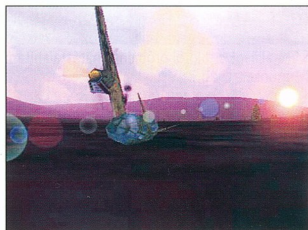
Fülemüle a Toronynak: ...Uram atyám, ez nem lehet igaz!
Torony Fülemülének: Kérem, ismételje meg az üzenetet! Nem hallottam tisztán.
Fülemüle a Toronynak: Páncélosok, százával! Nagyon jönnek...

A WWII: Fightersről elmondhatjuk, hogy a specializáció legmagasabb fokát valósította meg, ugyanis a

hat éves konfliktus néhány hetét kitevő offenzívára, a híres, 1944 telén végrehajtott Ardenneken áttörő német ellentámadásra összpontosították teljes figyelmüket. Ez több dolgot is meghatároz a program jellegével kapcsolatban. Egyrészt az ütközet alatt végrehajtott akciókat a legapróbb részletekig kiterjedő pontossággal fel lehet idézni, másrészről viszont nem lesz lehetőségünk sem Anglia felett küzdeni, sem Egyiptom légterében cikázni vasmadarainkkal. A program másik korlátja (vagy előnye?) a bombázók hiánya. Pontosabban: a játékban helyet kapnak a „légi erődök" is, de kizárólag célpontok vagy megvédendő társak képében.



Ami viszont benne van a programban, az nagyon benne van! Ez alatt azt a hihetetlen képi világot és információs tengert értem, amit lesz szerencsénk megtekinteni. 1024x768-as felbontásban barangolhatunk a hangárban, ahol szemrevételezhetjük az összes főszereplőt. Kíváncsiak vagyunk egy P-38J Lightning pilótafülkéjére? Nosza, lépjünk közelebb a madárkához és bökjünk rá a kérdéses



részre! Miközben gyönyörködünk a káprázatosan megrajzolt képben, egy kellemes hang ismertet meg a típus jellegzetességeivel. Kiderül például, hogy a fűtés nem volt tökéletes a gépben, ezért nagy magasságban az ablaküvegre ráfagyott a pára, ami jelentősen rontotta a légiharc eredményességét. De másszunk ki a fülkéből, és vegyük az irányt a háborús szoba irányába! Itt bökjünk rá a Jane's feliratra, majd mondjuk a Me 262-es sorra. Elénk tárul Walter „Graf" Krupinski életrajza, aki 197 légi győzelmével az egyik legsikeresebb pilótaként fejezte be pályafutását. A teljesség kedvéért kattintsunk a Video feliratra, és a német ász maga fejti ki – ugyan kissé akadozva, de angolul – véleményét a világon elsőként bevetett sugárhajtású gépről. Nem akarok további részletekbe menni, inkább mindenki barangoljon kedvére a fotók, filmek és adatok szédületes kavalkádjában – garantált az órákig tartó ámulat!

Lépjünk tovább, és nézzünk szét a repülési lehetőségek között is. Találunk oktató küldetéseket, ahol a felszállástól a nem irányított rakéták használatáig mindennel megismertetnek bennünket; egyedi bevetéseket, amelyek segítségével bármelyik gépet kipróbálhatjuk; hadjáratot, amely során a konfliktus minden napján helyt kell állnunk és megfelelő szereplés esetén a háborút is megfordíthatjuk; végezetül kihagyhatatlan a szerkesztő, ahol saját kreativitásunknak adhatunk szárnyakat. Bármelyik lehetőséget is válasszuk, előbb-utóbb elérkezik a pillanat, amikor a mi parancsunkra bőgnek fel a több száz lóerős motorok.

Torony Pacsirtának: Felszállásra engedélyt megadom.
Pacsirta a Toronynak: Vettem.
Torony Pacsirtának: Jó vadászatot!

Ha végre elhelyezkedtünk a műszerfal előtt, nézzünk is körül – szó szerint, mivel az egér (vagy egy megfelelő botkormány-gomb) mozgatásával fejünket forgathatjuk körbe. Pontosabban majdnem körbe, hiszen az ember anatómiáját is figyelembe veszi a program, azaz nem tehetjük meg, hogy teljes fordulatot tegyünk nyakcsigolyánk körül. Légiharc



alatt azért ember legyen a talpán, aki körbenézeget, miközben légiakrobata bemutatókat végez gépével. A látvány viszont fenséges! Járművünk szárnyán felfedezhetjük az elhasználódás jeleit, csakúgy, mint az ellenség sikeres sorozatainak maradandó nyomait. A pilótafülke törött ablakára olaj fröcsköl, s a napkorong zavaró fénye homályosítja el tekintetünket. Külső nézetekből sincs hiány, sőt, elektronikus rágcsálónk segítségével ekkor is tetszés szerint alakíthatjuk a látószöget és a távolságot egyaránt. A madártávlatból szemlélt repülőkön igazi ínyencségeket fedezhetünk fel: felfestett győzelmi jeleket, koromcsíkokat, vagy az éppen ellőtt sorozat melléktermékeként kihulló hüvelyeket.

Szintén elismerésre méltó a környezet és a tereptárgyak kidolgozottsága. A gomolyfelhők lélegzetelállítóan valóságosnak hatnak, a felkelő nap vörös glóriája pedig egyenesen élményszámba megy. Földi célpontjaink között megtalálhatjuk a páncélosokat, ütegeket, gyalogosokat, és természetesen az elmaradhatatlan hidakat, rádió tornyokat és épületeket is. Utóbbi közelében landolva (zuhanva) megfigyelhetők a falra pingált feliratok, mint Gasthaus vagy Bier. Az egyetlen átlagon alul értékelhető részlet a felszínt vizsgálva tűnik ki. Rondának nem lehet ugyan nevezni, de messze elmarad a részletessége a grafikai megjelenítés többi elemétől.

VÉLEMÉNY



Első találkozásom a programmal fantasztikus élmény volt. Órákig nem tudtam érdemileg tesztelni a szimulátor részt, mert hol az egyik gép motorjának hátrányait hallgattam, hol az ardenneki ütközetben résztvevő szárazföldi erőket vizslattam, vagy éppen azon kaptam magam, hogy percek óta nem csinálok mást, mint nézegetem a hangárt és dúdolom a korabeli swing nótát. Aztán erőt vettem magamon és végre felszálltam, de ez sem tartott sokáig, mert addig bámultam szerteszét a kabinból, míg totálkárosra nem törtem a gépet. Ekkor sem töltöttem újra a küldetést, hanem vizsgálgattam a letört darabokat, az elgörbült propellert és a felszálló füstgomolyt – jobbról, balról, közelről és távolról...
Amint hozzászokott az agyam, hogy ilyen grafikai élethűség is kivitelezhető egy játék segítségével, elkezdtem belemélyedni a hadjáratba és ez lett a vesztem, pontosabban a programé. Ugyanis képtelen voltam az elmélyülésre, mert a WWII: Fighters ezen része meglehetősen sekélyre sikeredett. Csak jönnek a küldetések egymás után, mindegy mit csinálsz, bármikor átülhetsz egy társ gépébe, ha lelőnek nem baj, ám az se számít sokat, ha mindenkivel egymagad végzel. Nincs vállveregetés, se plecsni-osztogatás. Nem adhatsz utasítást a bajtársaidnak és ők sem törődnek túlságosan veled. Aki kooperációra vágyik, annak érdemesebb a többjátékos üzemmód környékén próbálkoznia, igaz, ott is akad hiányosság, hiszen modemen keresztül nem lehet repkedni.
Kár ezért a nagyszerű programért, de a negatívumok miatt – ha csak hajszállal is, de – mindenképpen a MicroProse European Air Warja mögé sorolandó.

-CSONTI-

Az irányítással kapcsolatban meglehetősen vegyes a kép. Sok tényező lett beépítve a szimulátorba, többek között a tehetetlenségi erő vagy a gravitációs gyorsulás negatív hatásai, és egyéb korlátozó tényezők, ám a fanatikus pilóták számára valószínűleg mindez nem elég. Nagyon nehéz például dugóhúzóba kerülni, hiába tépjük jobbra-balra a repülőt, általában semmi sem történik végletekig nyúzott madarunkkal. A repülhető gépek között sem lehet akkora különbséget felfedezni, mint amekkorát az adatok és információk alapján elvárna az ember. A lehetőség, hogy vörös nyíl mutassa célpontunk helyzetét, pedig egyenesen a sírba kergeti a korhűség megszállottjait. Akit ellenben ezek a tényezők egyáltalán nem zavarnak, annak számára a WWII: Fighters ideális választás.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P200 • 32 Mb RAM	**Kiadó:** Electronic Arts
3D-támogatás: D3D	**Grafika:** kiemelkedő
Multiplayer: 2-8 játékos, internet	**Hangulat:** nagyon jó
Dokumentáció: 150 oldal	**Összetettség:** összetett

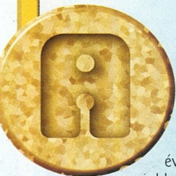
ÉRTÉKELÉS: 88

Top Gun: Hornet's Nest

Tom Cruise akarsz lenni?

▼ MicroProse

Hatalmas fémkolosszus szeli az óceán habjait. Fedélzetén, mint megannyi gyilkos darázs a méhkasban, pihennek az F/A-18-asok. Az anyahajó neve Nimitz. Sok csatát megélt már, és most nekünk is lehetőségünk adódik arra, hogy átéljük legújabb kalandjait. A hajó több, mint 25 emelet magas, az személyzet pedig ötezer főnyi ember. A Hornetekből több tucat található meg a fedélzetén. Feladata eredetileg az Egyesült Államok védelme, de nekünk az egész világot fenyegető Gonosszal kell felvennünk a harcot...



játékot kiadó MicroProse-t a tapasztaltabb játékosoknak nem kell bemutatnom. A nyolcvanas évek óta gyártják a jobbnál jobb játékokat a legkülönbözőbb kategóriákban. (csak hogy néhány klasszikust említsek: a Tycoon-sorozat, a Civilization, a Falcon-sorozat, az M1 Tank Platoon, a Worms, a Mechwarrior, a Star Trek-sorozat...). Most újra egy repülőgép-szimulátorral rukkoltak elő, amelynek (mint a címe is mutatja) a Top Gun című nagysikerű film szolgál alapjául. A játék főhősét, Mavericket (a filmbéli Tom Cruise-t) testesítjük meg, aki az amerikai hadsereg legjobb pilótája, és a Nimitzen szolgál.

A játékmenet már teljes egészében eltér a filmtől (inkább a folytatásának illik be). A jó öreg Tomcatek (F-14) helyét átvette az F/A-18 Hornet típusú vadászgép, ezzel a gépmadárral kell a feladatokat teljesítenünk. A játéknak azok fognak igazán örülni, akik idegenkednek a komoly, sokfunkciós szimulátoroktól, de szívesen foglalkoznak a könnyen kezelhető darabokkal, amelyek a „kevés gomb – nagyobb élvezet" mottó jellemez. A Top Gun – a konkurencia Fighter Pilotjához hasonlóan – sikeresen ötvözi a könnyed szimulációt és az arcade lövöldözést. Hogy egyszerű legyen a játékos dolga, a pilóták nem halnak meg, ha nem sikerül egy küldetést megoldani, hanem újra repülhetjük a missziót. A játékállás kimentése automatikus, mint a Carmageddon 2-ben, így egy feladatot többször is megoldhatunk, ha úgy hozza kedvünk.

Három helyszínen tíz-tíz küldetést kell végrehajtanunk. A történet lineáris felépítésű, ezért végig kell verekedni magunkat az elsőn, hogy nekifoghassunk a következőnek és így tovább – persze ha azonnali küldetést választunk, mi határozhatjuk meg a bevetés színhelyét.

Megmérettetésünk első részében Szibéria fagyos földje felett szárnyalunk, és egy megalomán orosz tábornokot kell ártalmatlanná tennünk, természetesen hadseregével együtt. Martikov generális a hatalom átvételére készül, csapatai nemcsak Moszkvát, hanem az egész világot fenyegetik. A Nimitz ekkor a bajba jutott orosz állam felkérésre érkezik.

Martikov az orosz hadiipar krémjét állítja hadba ellenünk a levegőben, a földön és a tengeren egyaránt. MIG-29-esek, SU-25-ösök, Yak-38-asok és KA-50 Hokumok keserítik életünket a felhők közt, míg lentről tankok, légvédelmi rakétaütegek és cirkálók lőnek mindennel, ami csak a kezük ügyébe kerül.

Ha végigküzdöttük magunkat a jeges északi küldetéssorozaton, melegebb éghajlatra hajózunk: az Öbölbe irányítanak, ahol Ba'al Kistan, egy energikus iraki katonai vezető, Szaddam hatalmát átvéve, vegyi fegyverekkel fenyegeti a NATO európai tagjait. A feladat egyszerűnek tűnik: le kell törni az új diktátor szarvait, de a szomszédos Irán bejelentette, hogy ha valamelyik állam gépei megsértik az ország légterét, azt szó nélkül lelövik... Kristan sem volt rest profi orosz fegyvereket beszerezni, így a választék némileg hasonlít a szibériai menüre. MIG-29, SU-25, F-7, KA-50 Hokum, Mi-28-as repülő halálosztók az égen, míg tankok és mozgó SAM-állások a földről próbálnak hatástalanítani bennünket, több-kevesebb sikerrel.

A második Sivatagi Vihar után Kolumbia az úticélunk. Egy terrorista csoport – CGSB névre hallgatnak – a Cali drogkartell támogatásával átveszi a hatalmat, és a környező országokban (Nicaragua, Panama, Ecuador) is nagy befolyásra tesz szert. Több USA-barát politikust nyomtalanul eltüntetnek és az Államok Kolumbiában élő állampolgárait kiutasítják az országból. A CIA jelentése szerint a CGSB modern fegyvereket vásárolt és súlyosan veszélyezteti a térség békéjét. Feladatunk a rend és a béke visszaállítása, a terrorcsoport és a drogkartell felszámolása. És hogy melyek azok a modern fegyverek, amelyeket ellenünk bevetnek? Ízelítőül egy-két darab a repertoárból: F-7, KA-50 Hokum, Mi-28 és a megszokott földi légvédelem.

A három epizódot látványos mozibetétek határolják el egymástól, amelyben szerepel néhány a filmből (Top Gun) ismerős színész is. 3D-s animációk segítségével minden egyes küldetés előtt megtekinthetjük bevetésünk célját és missziónk következményeit mind pozitív, mind nega-



tív oldalról. A bevetés kezdetén rövid, néhány mondatos eligazításon veszünk részt (ez a pár mondat is érzékelteti az egyszerűséget, nem is szólva a hozzávaló térképről, amelyen egy csecsemő is eligazodik), majd a gép felfegyverzése következik, amely szintén pofon egyszerű: a repülőgép sematikus rajzán kell bejelölgetni a kívánt fegyvereket. Tapasztalat, hogy érdemes inkább a mennyiségre törekedni, mint a minőségre. Egy könnyebb rakéta ugyanúgy leszedi a MIG-29-est, mint a nehezebb... Az irányítás és navigálás egyszerű, a HUD-on megjelenik minden fontos információ. Láthatjuk a repülési irányt, célpontjaink és a Nimitz helyzetét. A célzó számítógép minden célpontot befog, ami az előre figyelő radarunk sugarába bekerül, csak a földi és légi fegyverzet között kell váltanunk, attól függően, hogy mire akarunk lőni.

Összességében a játék nagyszerűen megfelel a szimulátorokkal még csak most ismerkedő játékosok számára, de a modern harci repülés komolyabb rajongói maradjanak inkább a Jane's F15-nél...

VÉLEMÉNY



A grafika több kívánnivalót is hagy maga után, akad még mit finomítani a rajzokon és az animációkon a grafikusoknak. Ez még nem lenne nagy gond, de az már annál inkább, hogy a programban szereplő harci járművek alakja nem igazán hasonlít a valódiakéhoz, tereptárgyakban nem bővelkedik a program, csak a lehetséges célpontok vannak megjelenítve, fák, bokrok sehol. A földi célpontok megsemmisítése után azok nem füstölnek, csak egy fekete lyuk marad utánuk, pedig már az ősrégi LHX-ben is eregették a füstöt a szétlőtt házak...

Ha könnyed szórakozásra vágyik a kemény szimulátorokhoz szokott pilóta, vagy egy arcade-játékosnak komolyabb dologra fáj a foga, vagy csak egyszerűen kikapcsolódni vágyik az ember fia, a Hornet's Nest biztosítja ezt, a fent említett hiányosságok ellenére is.

ICEBIRD

MÁSIK VÉLEMÉNY



Nem szimulátor és nem is arcade programmal állunk szemben, a kettő (számomra) furcsa keveréke ez, leginkább az LHX Attack Chopperre emlékeztet. Tetszett a pörgős stílus, nem kellett órákig repülnöm waypointtól waypointig, nem repültem le a térképről, mert a célpontot nem tudom nem megtalálni. Az is pozitívum, hogy egyes repülőket csak 3-4 rakétával tudtam leszedni, mindig kikerülték őket vagy álcélpontot hajigáltak eléjük. Az már kevésbé tetszett, hogy én akárhány chaffet vagy flare-t eldobtam, nem segített, a rakétájuk betalált. A készítők helyében még sokat finomítottam volna a grafikán, az átvezető animációk sem voltak meggyőzőek. Kevésnek tűnt a mozgás és a hátérobjektum. Az már tényleg dühített, hogy nem lehetett felismerni egy-két repülőgépet vagy helikopter, mert kissé torzra sikerültek. Ettől függetlenül az összhatás kellemesen érintett, jót lövöldöztem vele.

SILVANION













TECHNIKAI JELLEMZŐK	
Hardverigény: P166 • 32 Mb RAM	**Kiadó:** MicroProse
3D-támogatás: 3D, 3Dfx	**Grafika:** közepes
Multiplayer: 2-8 játékos, internet	**Hangulat:** jó
Dokumentáció: 90 oldal	**Összetettség:** összetett

ÉRTÉKELÉS

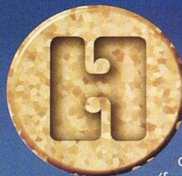
80

Apache Havoc

A Longbow 2 első igazi vetélytársa

▼ Empire Interactive

Sok cég után az Empire is belépett a „Head to Head" szimulátor-készítők közé. Ezt bizonyítja az F/A-18 Hornet Korea és a MiG Alley mellett az Apache Havoc is. A program egy harci helikopter-szimulátor, amelyben két helikopterrel repülhetünk: az amerikai AH-64D Apache Longbow-val és az orosz MI-28N Havoc B-vel. A két gép hasonló szerkezeti felépítésének és ugyanazon rendeltetésének köszönhetően azonos eséllyel vesz részt a küzdelemben. Az Apache-ot szinte be sem kell mutatni, hiszen a helikopter-szimulátorok sztárja, hitech harci elektronikájával és fegyverzetével, kiváló manőverező képességével múlja felül vetélytársait, míg a Havoc-ot vaskos páncélzata, teherbírása és fegyverarzenálja teszi halálos ellenséggé. Mindkét repülhető gép a gyártó országának csúcsmodellje és favorit támadó-harcihelikoptere.



Három helyszínen játszhatunk vagy amerikai (kék) vagy orosz küldetésenket. Minden küldetésnek 1-10-ig terjedő nehézségi szintje van, a feladattól, a végrehajtás helyétől (frontvonal előtt, mögött, mélyen mögötte) és a várható ellenségtől függően. Ahhoz, hogy a nehezebb szintűeket megkapjunk, sikeres küldetésekkel feljebb kell lépnünk a ranglétrán. Jó ötlet, hogy pilótánknak szolgálati ideje van (ez egy folyamatosan csökkenő időtartam), ha elhalálozunk, súlyos levonásokat kapunk ebből, ahelyett hogy visszatöltenénk a játékállást – vagy kezdenénk elölről az egészet.

A kezelés

A szimulátorok közül nem véletlenül a helikopteres programok a legnehezebbek. Aki már játszott ilyen játékkal, az tapasztalhatta, hogy mennyire nehéz levegőben tartani (főleg harc közben) egy helikoptert. A levegő forgószárnyas urai összehasonlíthatatlanul másképp működnek, mint más járművek, ahol szimplán gázt (vagy tolóerőt) adunk, és már irányíthatjuk is arra, amerre akarjuk. A helikopter „gázkarja" arra szolgál, hogy a gép magasságát, illetve a termelt felhajtóerőt változtassa, a botkormány pedig a gép vízszintes elmozdulásait hivatott irányítani, tehát ha mozogni akarunk, akkor be kell döntenünk a helikoptert az adott irányba,





de ekkor csökken a felhajtóerő mértéke, és a géptest süllyedni kezd. Viszont ha a gépet le akarjuk fékezni, az ellenkező irányba kell döntenünk, ami pedig felhajtóerőt termel és nagymértékű emelkedést okoz. Elég kellemetlen tud lenni, ha becsúszunk az ellenséges légvédelmi egységek hatósugarába és hirtelen fékezni próbálunk... A másik hasonló baklövés, ha felettűnk cirkáló vadászgépe(ke)t próbálunk befogni. Helikoptert repülve az életűnket kockáztatjuk, ha egy manővert (legyen akár egy szimpla kanyarodás) elszúrunk. Biztonságosan magasan repülve pedig könnyű célpontjává válhatunk bármely légvédelmi egységnek vagy repülőgépnek. Nehézségeinket tetézi, hogy a magunkkal vitt fegyverarzenált (és a hozzájuk tartozó felderítő és célmegjelölő eszközöket) a megfelelő módon is kell használnunk életbemaradásunk és karrierünk érdekében.





A fegyverek és a pilótafülke

Egyszerű dolgunk lenne, ha fegyverzetünk csak egy bármit átütő forgatható géppuskából, meg egy tucat mindent megsemmisítő hosszú távú rakétából állna... Az Apache Havoc-ban mindkét géptípusnál minden fegyvernek megvan a maga „célpontja", és ha nem a megfelelő célpont ellen alkalmazzuk, szinte semmi hatással nincs rá (legfeljebb megijeszti, és ő kezd lövöldözni ránk, de már megfelelő fegyverrel).

A pilótakabinok részletezettsége megegyezik a valósággal. Minden olyan műszert alkalmazhatunk a játék során, amely az igazi helikopterek „szériatartozéka". Az Apache-nál a jól megszokott MFD-k (MultiFunction Display) segítenek bennünket. Itt kapcsolhatjuk ki és be a földi és égi radarokat, a taktikai képernyőt, válthatjuk a fegyvereket, megnézhetjük műszereinket (magasság, motor, állapotjelzők stb.) A Havoc műszerfalán ezek mind külön helyezkednek el (gombok és mutatók garmadája).

A pilóta sisakján az IHADSS (Integrated Helmet and Display Sighting System) kapott helyet. Itt kapunk információkat a repülési irányról, sebességről, magasságról és a következő ellenőrzőpontról. Harcban a befogott ellenség (típus, távolság), a kiválasztott fegyver és a radarmód adatai láthatók. A Havoc ablakán egy HUD (Head Up Display) található. Ez ugyanazokat az információkat közvetíti a pilótának, mint az Apache IHADSS-e és HUD-ja.

A fegyverkezelő rendszer az Apache esetében a TADS (Target Acquisition and Designation Sight). Ez mutatja meg egy képernyőn az ellenség képét, infra vagy fényerősítési technikát alkalmazva. A Havoc esetében ez a műszer az EOS (Electro-Optical System). A játék közben kicsit nehézkesre sikerült a pilótafülke adatainak egyeztetése, túl sokat kell váltogatni harc közben a műszerfalak között, ami tovább nehezíti az egyébként sem könnyű repülést.

A FEGYVEREK

Apache

Chain gun
30 mm-es forgatható gépágyú, nagy ütőerejű robbanó tölténnyel. Bármi ellen használható, kivéve a jól páncélozott járműveket. Használatakor automatikusan a célpont felé fordul.

AIM-92 Stinger
Rövidtávú, infravörös irányítású légiharc rakéta. Általában egy darab nem elég a légi céloknak, viszont fordulékony, ezért a repülőket legtöbbször eltalálja. Célkövető, azaz a kilövés után automatikusan célba talál, nem kell a célpontot befogva tartani.

AGM-114L Longbow Hellfire
Radarirányítású páncéltörő rakéta. Szinte minden ellen alkalmazható. A repülőkhöz általában lassú, de helikopterekre is kiválóan alkalmazható Stinger helyett nagyobb hatótávolsága és robbanóereje miatt. Célkövető, kilövése után rögtön keressünk másik célpontot a következőnek. Mivel kétféle élesítése van (kilövés előtti és utáni), nagy meglepetést tud okozni bármely egységnek.

AGM-114K Hellfire II
A 114L elődje, azzal a különbséggel, hogy félaktív infravörös irányítású. Hátránya, hogy meg kell világítani lézerrel a célt (optikailag rá kell látnunk, kizárva ezzel a takarás mögüli lövöldözést), viszont nem kell radart használnunk, és így (egy darabig) észrevétlenek maradhatunk. Itt is indíthatunk több rakétát, de csak késleltetéssel, hogy legyen ideje a következőnek egy új (és közeli) célra ráállni.

Hydra 70 rockets
70 mm-es nem irányított rakéták, nagy robbanóerejű (HE) és többfejes (MPSM) robbanófejjel. Az előző könnyű, páncélozatlan célpontokra és helikopterekre ajánlott, míg az utóbbi páncélozott járművekre is. Egy kapcsolóval akár több (ha nem az egész tár) rakétát is kilőhetünk egyszerre, növelve ezzel a pusztítást.

Havoc

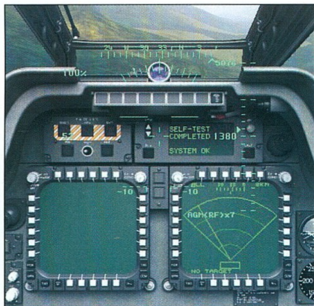
Turret gun
30 mm-es forgatható gépágyú, két különböző tölténnyel. A nagy robbanóerejűt (HE) légi- és könnyű földi célpontok, míg a páncélátütőt (AP) páncélozott járművek ellen érdemes használni.

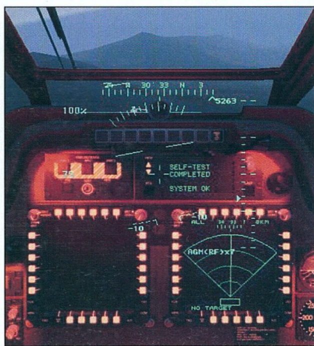
Igla-V
Infravörös irányítású légiharc rakéta, a Stinger orosz megfelelője. Célkövető, könnyen beugrik az IR csaliknak, de az Apache-hoz képest akár négyszer annyit is felrakhatunk belőle gépünkre.

Ataka
Rádióirányítású, anti-tank rakéta, a Hellfire orosz megfelelője; sajnos nem rendelkezik annak speciális tulajdonságával, így a célon kell tartani becsapódásig. Hiányosságát mennyisége kárpótolja. Repülőn kívül bármit leszed.

Unguided rockets
A nem irányított rakéták két típusát használhatjuk: az S-8-ast (80 mm-es) és az S-13-ast (130 mm-es). Mindkettő mindenre jó, amit csak el tudunk találni velük. A nagyobbik darabjával akár bunkereket (és hidakat) is kimagozhatunk.

Cannon pods
23 mm-es duplacsövű géppuskák könnyű- és légi célpontok ellen.





VÉLEMÉNY

Egy ilyen „kettős" szimulátor programot írni úgy, hogy az minden szempontból megfeleljen a konkurens programokhoz mért elvárásoknak, és még többet is nyújtson azoknál, igen nehéz. A harci helikopter-szimulátorok kategóriájában egyetlen programot tudok mondani, amelyben a két oldal különböző gépeit mérhettük össze – akkor még csak hálózaton –; ez az AH64D-Mi24 páros volt, de a program hibáinak és az akkori technika fejletlenségének köszönhetően élvezhetetlen volt (de ötletnek jó!). Nagy változást a Longbow 2 hozott 1998-ban, gyökeresen megváltoztatva a kategórián belül a követelményeket, lesöpörve ezzel minden Apache-os és egyéb próbálkozást. Grafikája elérte az akkori csúcsot, az élethűség megközelítette a tökéletest. Egyetlen hibája a játékmenet és a tereptárgyak hiánya lehetett, amelyre sokan panaszkodtak. Az Apache Havoc-hoz képest a Longbow 2 annyiban jobb, hogy a program kezelése (irányítás), paraméterei (grafika, hang, gépi intelligencia) testre szabhatóak voltak. Hiányoznak az Apache Havoc-ból azok a beállítási lehetőségek, amelyeket a játszani kívánók képességűk szerint állítgathatnak. Nem mindenki tud első nekifutásra alacsony magasságon repülni, főleg ha még joysticja sincs. Ámbár még azzal is nehéz, mert a repülés modellezése egy-két helyen hibás, és két gép repülési tulajdonságaiban sem érezhető nagy változás. Eléggé elcsodálkozik az ember, hogy felszálláskor egy megrakott Longbow miért ugrik szöcske módjára három másodperc alatt 400 láb (kb. 130 m) magasra. Ezekben az apró részletekben jobb a Longbow 2.

Az Apache Havoc grafikai kidolgozottsága bőven felülmúlja a Longbow 2-ét vagy a Team Apache-ét. A repülőgép-hordozóktól kezdve a Stingerrel ácsorgó gyalogosig minden gyönyörűen ki van dolgozva a legapróbb részletekig, minden Hellfire rakétára rá van vésve a US Army felirat, a sérült házak fölött lebegve láthatjuk a meglékelt szobákat és benne a törmelékeket...

A játékmenete mindkét nagy riválisánál változatosabb, csak az apró hibák ne lennének... A hangokat nem érdemes különösebben összehasonlítgatni, hiszen ezek mindegyiknél jók, megkülönböztetni őket nem igazán lehet (vagy hallott már valaki élőben igazi BMP-robbanást, esetleg helikopter-lezuhanást...?).

ICEBIRD

MÁSIK VÉLEMÉNY

Szerintem a Havoc-kal könnyebb repülni, mint az Apache-csal. Az orosz gépet soha nem csaptam a földhöz, amerikai vetélytársa viszont többször is földhöz ragadt, ha gyorsítani akartam. Az irányítás nehéznek tűnt, nincs a Longbow 2-ből megszokott könnyített repülési mód. Kezdő szimulátor-rajongók meg fognak vele szenvedni... A cinematic view funkció segítségével rendkívüli részletességgel láthatjuk saját gépünket. Az orosz akcentussal hallható angol szöveg hűen visszaadja a „Nagy Testvér"-mentalitást. A fegyverek zaja olyan, mint a TV-közvetítés az Öbölből, a géppuskatűz látványa a pokol tüzét idézi. A kampányok nagyon nehezek. Nekem többszöri próbálkozás és egy heti intenzív játék sem volt elegendő a végigjátszásukra...

SILVANION

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P166 • 32 Mb RAM
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: 2–16 játékos, Internet
Dokumentáció: 100 oldal
Extrák: –

Kiadó: Empire Interactive
Grafika: nagyon jó
Hangulat: jó
Összetettség: nagyon összetett

ÉRTÉKELÉS: 88

Actua Soccer 3

Anglia válasza a FIFA 99-re

▼ Gremlin Interactive





A Gremlin Actua Soccer szériája és az EA Sports FIFA Soccer sorozata évek óta fej-fej mellett küzd a focirajongók kegyeiért. Az első Actua Soccerben debütált a valódi 3D megjelenítés, de azóta a FIFA Soccerben is meghonosodott, sőt, a motion capture technika terén az EA fejlesztői még messzebbre jutottak, mint gremlines kollégáik. Az Actua Soccer 2 a 3D kártyák támogatásán túl nem hozott túl sok érdemi újítást az első részhez képest, így elmaradt az EA Sports a világbajnoki torna selejtezőit és döntőjét feldolgozó játéka mögött. A Gremlin még egy hasonló fiaskót nem szenvedhetett el, ezért igen sok energiát fektettek az Actua Soccer 3 fejlesztésébe, ami meg is látszik a programon. A játék felveszi a versenyt a Fifa Soccer 99-cel, néhány dologban maga mögé is utasítva azt.

A program készítői első körben a megjelenítést vették górcső alá, és teljesen át is dolgozták. A játékosok most már mintegy kétezer féle mozdulatot tudnak végrehajtani, amelyek összesen tízezer képkockányi animációt foglalnak magukba. A motion capture újabb „áldozatai" között köszönthetjük Micael Owent és Alan Shearert is. A játékosok fejét nem klónozással állították elő, hanem ötven arcot képeztek le a játékban, és ezek közül tíz ismert sztárokat mintáz. A FIFA Soccerben már megoldották, hogy animált arcok és gesztikuláció jelenjen meg, ez az Actua Soccer fejlesztőinek idén még nem tűnt időszerűnek. A fociprogramok egyik nagy gyengeségének számított mindeddig a stadionok megjelenítése, hiszen a fejlesztők megelégedtek azzal, hogy egy egyszerű vázra néhány nagyméretű textúrát feszítsenek. Az Actua Soccer 3-ban ezres nagyságrendű poligonból építették újra virtuálisan a nézőtereket, és a textúrák kidolgozásánál is erre az igényességre törekedtek. A programban harminc stadiont mintáztak meg, amelyek nagy része angol kluboké, és ezek mellett néhány ismert aréna is helyet kapott a listán, olyanok, mint a Wembley, a San Siro, a Nou Camp vagy a müncheni Olympic Stadium. A lelátók kidolgozása mellett az egyéb látványelemek sem sikkadtak el a készítés során: a stadion környezetét végre nem egy szimpla textúra testesíti meg, hanem megfelelő torzítással élethű panoráma-hatást keltenek; emellett érdemes megemlíteni, hogy a program élethű árnyékolást számol a stadionok megvilágításának megfelelően a játékosok mezein és a gyepen is, ami erőteljesen közelíti a monitoron látható képet a valóságban látottakhoz. A kameranézetek igen széles körét már nem bővítették tovább, inkább arra fektették a hangsúlyt, hogy minél folyamatosabb legyen a kamerák mozgása, amelyhez a Sky Sports közvetítéseit vették mintául – a végeredmény nagyon meggyőző!

A látvány feljavítása mellett sok újítást hoztak a programba a játékmenet terén is. A játék fej-fej mellett halad e téren a FIFA 99-cel. A világ legfontosabb labdarúgó nemzeteinek bajnokságai teljes egészében bekerültek a játékba, és nemzeti válogatottak közötti küzdelmekkel is kísérletezhetünk, így összességében 524 csapat naprakész adatait tartalmazza az Actua Soccer 3, ami azt jelenti, hogy tízezernyi játékos statisztikáit dolgozták fel. A játékban levő csapatok mellett pedig a Gremlin homepage-éről is le lehet tölteni újabb csapatokat.

Az Actua Soccer 3-ban jelentősen továbbfejlesztették a számítógép tudásbázisát, így a gépi vezérlésű játékosok igen jól helyezkednek a pályán, és a legtöbb helyzetben élethűen reagálnak. A korábban jellemző kapushibákat a múlt tévelygéseinek tekinthetjük – a jobb képességű kapuvédők igazi kihívást jelentek. A program nagy erőssége vetélytársaival szemben a csapatok egységes mozgatása. A standard stratégiai elemeken – mint felállás, formáció és támadószellem – mellett más is befolyásolja a játékot – minden egyes csapat sajátos, az eredetinek megfelelő játékstílusban futballozik. Ellenfeleink nem néhány figurát próbálnak alkalmazni ellenünk, hanem kombinálnak, gondolkodnak a pályán. A játék irányítása a mai divat szerint többszintű: az alapvető akciók mindössze négy gomb használatával is aktiválhatók, de igazán összetett mozdulatok csak nyolc gombbal érhetők el.

TECHNIKAI JELLEMZŐK
Hardverigény: P133 • 16 Mb RAM
3D-támogatás: D3D
Multiplayer: 2 játékos
Dokumentáció: 30 oldal
Extrák: –

ÉRTÉKELÉS
Kiadó: Gremlin Interactive
Grafika: jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett
85

Heroes of the Real-time World

avagy: valós időben élünk...

2. FEJEZET
A stratégiai kupaktanács



tanácsterem a főépület legfelső emeletén volt, azaz az elsőn. A főépület annyibban különbözött a peonok házaitól, hogy négyszer akkora volt, és sok harcos vette körül védelmező tekintettel, míg a peonok házai senkit sem érdekeltek. Volt itt mindenféle harci gépezet: katapult, falvédő kos, hús-vér védelem (a halott katonák tetemei), íjászok, mágusok, legelöl pedig a gyalogság és a lovasság.

A tanácsteremben éppen nagy tanácskozás folyt az örökké tartó háború kimenetelét illetően. Szokás szerint a pirosak ütötték a kékeket, a kékek erre visszazúztak, míg a pirosak rutinosan elnyomták a kékeket. De sosem teljesen. Mindkét fél tudta, hogy sohasem pusztíthatja el totálisan a másikat, mert annak végzetes kimenetele lehet. Ha valamelyikük győzedelmeskedne, akkor elsötétülne az ég, és a felhők árnyékában némi csinnadratta kíséretében megjelenne a „You are victorious!" felirat, ami mindennek a végét jelentené. A háborút legfőképp innen, a főépületből irányítja az irányítótanács. Ám most nem várt fordulat vette kezdetét! A birodalmi ásványkincsek (fa, kő, kaja) fogyóban vannak, már az utolsó erőforrások is kimerültek. Ezért ült össze a piros színű főépület tanácskozótermében az irányítótanács rendkívüli tanácsülésre. Mit mondjak, rendkívül tanácstalanok voltak. A tanácsterem egyébként ízléses berendezésnek örvendett: egy négyzet alakú szobában volt egy kör alakú asztal, ezt ülték körbe a tanácskozók. Az asztal közepén egy miniatürizált makett volt elhelyezve, rajta a legapróbb részletekig mindennel. Tereptárgyak, hegyek, mezők, ásványkincsek (ebből már nem volt sok, a legtöbb fa, kő és kaja jelzetű táblácskát már a sarokba dobálták), és a saját, valamint az ellenséges épületek (a peonok házai persze nem voltak rajta – azok senkit sem érdekeltek) és egységek. Valaki mindig figyelte az ablakból a saját egységek mozgását, és szólt, ha valami változott. Az ellenségről egyelőre nem tudtak sokat a legutóbbi támadás után – amit sikerült visszaverniük. A makett jobb felső részét fekete lepel borította. Ez azt hivatott jelezni, hogy azt a részt még bizony nem fedezték fel a pirosak.

– Uraim, mit KÉNE tenni? – emelte fel a hangját jelentőségteljesen egy tanácsnok az asztalnál.

A teremben megfagyott a levegő, megállt a kés a levegőben, és még a bogarak párzását is hallani lehetett. Egyszer csak egy lövés dörrent, majd az imént felszólaló tanácsnok holtan rogyott össze. Egy golyó ugyanis otthonosan befészkelte magát a szerencsétlen homlokába. Koppanás hallatszott. Az asztal túlsó oldalán egy magas, kopasz figura jól ápolt fekete körszakállal letette a kezéből a Magnumját. Ő volt KÉNE, a teljesen hidegvérű, számító, kétszínű, mogorva gyilkos és tanácsadó.

– Ha még egyszer valaki szóviccet űz a nevemből – mondta nyugodtan KÉNE –, arra már tényleg meg fogok haragudni... Aki uralja a múltat, az meghódította a jövőt! Nem. Aki meghódította a múltat, az elfecsérelte az idejét! Nem. Aki a jövőben meg fogja hódítani a múltat, az uralkodott a jelenben! Nem. Aki...

– Elnézést KÉNE nagyúr, nem foglalkozhatnánk ismét a sürgősebb ügyekkel?

– Hogyne, hogyne, csak épp' valami nagyon okosat akartam mondani. Már megint nem sikerült...

Ez a történet egy háborúról szól. Egy háborúról, amelynek kimenetelét elsősorban a gyors reflexek és a hadtestek száma dönti el. Gondolkodásra itt nincs idő. Küzdünk vagy meghalunk. Esetleg küzdünk és meghalunk. Vagy nem küzdünk és meghalunk. Esetleg küzdünk kizáró vagy meghalunk. Hé, most hogy is van!? Bonyolult dolog ez a logika. Éppen ezért a következőkben a logikát félretesszük, mert semmi szükség nem lesz rá...

– Az első kérdés az lenne, milyen haditrükköt vessünk be, hogy megfogyatkozott hadtesteink eredményesen küzdjenek meg az ellenség soraival? – tette fel a kérdést Naplopó Leon, minden idők egyik legnagyobb stratégája, aki szabadidejében hatszögletű felosztású térképeken tologatott mindenféle buta járműveket, miközben valami világháborúról regélt csillogó szemekkel. Mindenki bogarasnak tartotta ezért szegény öreget, de nem bántották, mert néha jó ötleteket adott.

– Egyszerű! – szólalt meg az eddig csendben lévő Kommander Kunkor, aki gúnynevét nevetségesen kicsiny férfiasságáról kapta – Eladunk egy csomó felesleges épületet, és abból pénzt és katonákat nyerünk!

Mindenki körberöhögte.

– Először is, fiam, nem értem a logikádat. Miért jönne elő egy csomó hadra fogható fiatalember mondjuk ebből az épületből, ha eladom valakinek? Hol élsz te? Másodszor, kinek akarod te egyáltalán ezeket eladni? Nincs itt más rajtunk kívül, csak az ellenség. Azok pedig Tomi típusú géppuskával fogadnának, ha megjelennék a hónom alatt egy rakás adás-vételi szerződéssel a közelükben. Hülye vagy, fiam, maradj csendben! – torkollta le Leon.

Kunkor sértődötten hallgatott. Épp' valami jó visszavágáson gondolkodott, amikor kivágódott az ajtó, és megjelent a Tassz, kezében egy csomó papírossal. Ő volt a kutatásokért a felelős.

– KÉNE nagyúr, jelentem, kifejlesztettük legújabb harci egységünket! – jelentette be büszkén a Tassz.

– Lássuk, lássuk! – mondta KÉNE.

A Tassz a makettház rohant, és széttekerte a papírjait. A papírokon egy érdekes jármű látszott. Nem voltak kerekei, az alja ívelt volt, és vitorlákkal is rendelkezett. Bizony, bizony, ez egy hajó volt.

– Jelentem, nagyuram, készen vagyunk a Bättle Tom Cruiser prototípusával, ami bizton sok kellemetlenséget fog okozni az ellenségnek! A főbb jellemzők közé tartozik a 120 láb hossz, átlag nyolc láb magasság, sok vitorla és a három tucat katapult a fedélzeten. Ha esetleg szélcsend lenne, akkor sincs gond, mert a gyomorban 200 éheztetett rabszolga csak arra vár, hogy evezhessen!

KÉNE kedvesen megfogta a Tassz nyakát, és a térkép felé fordította a tekintetét:

– Mondd, látsz te itt valahol... vizet?

– Hát nem, nem, de éppen ezért lesz meglepetés, ha ezzel a hajóval támadunk! Az ellenség annyira meg lesz lepődve, hogy húúú... kapnak majd fűhöz-fához!

KÉNE még mindig simogatta a Tassz nyakát, de közben elővette Magnumját (elsőbbséget élvez)... Dörrenés hallatszott. A Tassz zöld csíkja sajnos eltűnt. A két ajtónálló lemászott az ajtóról, és kidobta a hullát az ablakon.

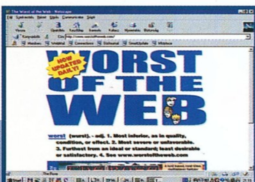
(folytatjuk...)

69

PC EROTIKA

Netböngésző

E havi internetes körsétánkat kezdjük egy igen „pihent" hellyel. A www.worstoftheweb.com címen található oldal valójában egy linkgyűjtemény. A homepage készítői naphosszat a világhálót böngészik, és az általuk legőrültebbnek, egyben legszórakoztatóbbnak tartott oldalakat gyűjtik össze. A sok furcsa site közül is talán a legérdekesebb a csirkefarm oldala, ahol ezer féle kotkodácsolást, csipogást és tojásösszetörés-hangot tölthetünk le... Érdemes kutakodni a Worst of the Web archívumban is!



Howard Stern legjobb magyar tanítványának, a botrányairól híres rádiós showmannek, Villám Gézának is van saját oldala a Weben! A www.deffifilm.hu/villamtelcsi címen elérhető site-on küldhetünk levelet Gézának, elolvashatjuk a Villám-rajongók és -gyűlölők vitáit, és MP3 formátumban letölthetjük a Radio Bridge-en hallható hírhedt őrült telefonok egy részét is!



A különböző szépségversenyek mindig is nagy népszerűségnek örvendettek az erősebb nem képviselőinek körében. Mióta a világháló igazán elterjedt, gyakran tartanak netes szépségkirálynő-választásokat, de a tradicionális nagy szépségversenyek (Miss World, Miss Universe, Miss USA stb.) is megjelennek a Web oldalain. A világ legszebb hölgyeit csodálhatjuk meg (és szavazhatunk rájuk) a www.missworldusa.com, www.missuniverse.com és www.missteenusa.com címeken.



Ha már a szép hölgyeknél tartunk, a világ egyik leghíresebb topmodellje, az már színésznőként és fitness-oktatóként is bemutatkozott Cindy Crawfordnak több honlapot is készítettek a rajongói. A „hivatalos" homepage a www.cindy.com, ahol végigkísérhetjük a hölgy modell-pályafutását, Cindy saját hangján hallhatunk újévi üdvözlőt, és fantasztikus Cindy-képeslapokkal lephetjük meg ismerőseinket.



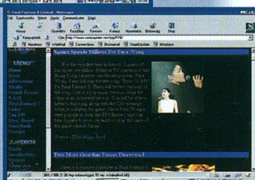
A sok szép hölgy után női olvasóink figyelmébe ajánljuk a www.extra.hu/judy címet, ahol a hollywoodi szupersztár, Brad Pitt magyar rajongói által összeállított oldalt található. Itt mindent megtudhatunk Bradről, amit csak tudni érdemes: pletykákat, érdekes sztorikat, híreket új filmjéről, a Meet Joe Blackről (Ha eljön Joe Black), interjúkat olvashatunk, és természetesen rengeteg képet tölthetünk le a világ legszexisebb férfijának választott Bradről.



A magyar homepage-ek népszerűségi listáját találhatjuk meg az top100.isys.hu címen. Nem meglepő módon a listát két ingyenes honlap-készítési lehetőséget kínáló rendszer, az Extra és a Nexus vezeti az évek óta hihetetlen népszerűségnek örvendő Tétova Teve Klub (www.napfolt.hu/ttc) előtt, de a száz leglátogatottabb magyar site közül biztosan talál mindenki a saját érdeklődési körének megfelelőt...



A Final Fantasy 7-et több játékmagazin választotta a tavalyi év legjobb játékának (a mi szavazásunkon is kevéssel maradt le a dobogóról, sőt, minden idők 50 legjobbja közé is beválasztottátok).
A folytatás már készül Japánban (egyelőre csak Playstationre), és a rajongók máris rengeteg Final Fantasy 8 homepage-et alkottak, ezek közül talán a legjobb a www.centuryinter.net/rpg/FF8.
Itt a legfrissebb híreken kívül FF8-képeket, -animációkat, -zenéket, sőt, Windows theme-eket és Winamp skineket tölthetünk le, megismerhetünk a nyolcadik rész karaktereivel és történetével. Bár a rossz nyelvek szerint a készítő Squaresoft anyagi gondokkal küzd, reméljük, hogy még a kétezredik év előtt megjelenik a játék PC-re is...



Egy aránylag új hobbi, az internetes autogramgyűjtés megszállottjaihoz szól a netmag.simplenet.com/auto címen található oldal. Híres emberek scannelt dedikált fotói mellett sztárok autogramcímeit, e-mail címeit találhatjuk meg itt, valamint érdekes sztorikat autogramvadászok főszereplésével. Akik kedvet kaptak az autogramgyűjtéshez, azok hasznos tanácsokat, tippeket is olvashatnak a ritka darabok legbiztosabb beszerzési módszereiről.

Végül egy igazán jó hír: február elejétől beindult az újjászületett PC ZED honlap a www.zed.hu címen! A legfrissebb hírek, információk, érdekességek a játékok világából, és minden, ami az újságból kimaradt. A játékokról komolyan – végre napi frissítéssel!

Manapság már nehéz lenne olyan internetes kapcsolattal rendelkező számítógépet találni, amely ne lenne felszerelve az ICQ valamely verziójával, ezzel a nagy népszerűségnek örvendő és széles körben elterjedt kommunikációs eszközzel, de talán akadnak még olyanok, akik nem ismerik, vagy nincsenek tisztában bizonyos funkcióival.

A dolog lényegében nagyon egyszerű. Töltsük le az ICQ-t a www.mirabilis.com címről, vagy installáljuk föl a ZED CD-ről, majd hozzunk létre egy új felhasználót, ha lehetséges az összes információt megadva magunkról, amiről még úgy gondoljuk, hogy nem baj, ha esetleg valaki el is olvassa őket.

Mire is való tulajdonképpen az „I seek you"? Nos, a program sokoldalúságából kifolyólag csak felsorolni lehet a funkcióit, ami talán az egyetlen hátránya is egyben. Az ICQ segítségével egyszerre tucatnyi emberrel állhatunk kapcsolatban, anélkül, hogy 30-as létszámú tömeg-chatekben kéne a szemünket erőltetnünk. Nézzük, hogyan adhatunk valakit a listánkba, ami a lelke az egész rendszernek. Ha valakit meg szeretnénk keresni, klikkeljünk az add users gombra, majd itt keressük meg az adott személyt az e-mail címe, a neve, vagy ha már tudjuk, az ICQ száma alapján. Ha megvan, hozzáadhatjuk a listánkhoz, de fennáll az a lehetőség is, hogy a másik fél beleegyezése is kell a folyamathoz; ilyen esetekben egy megjelenő kis ablakban rövidke üzenetet küldhetünk neki, ami alapján eldöntheti, hogy akar-e minket a listájában látni vagy nem. Ha hozzáadunk valakit a listánkhoz (vagy vett fel minket valaki), az ICQ azonnal jelez neki és ilyenkor elolvashatja a magunkról megadott infót, és szintén hozzáadhat minket az ő listájához. Megvan a kiszemelt áldozat a listánkban, nézzük, mit is tehetünk vele! Az első funkció a „cetlizés", vagyis ha beszélgetés helyett csak üzeneteket küldözgetünk egymásnak (ha nagyon elkeverednénk a cetli-özönben, elolvashatjuk bármeddig visszamenőleg az egymással váltott üzeneteinket). A dolog leginkább a postagalambok munkáját juttathatja eszünkbe – csak egy kicsit felgyorsítva. Ha egy file-t szeretnénk külděni a saját gépünkről, megtehetjük azt egy ICQ által megnyitott ablakból kiválasztva, vagy magán a file-on az ICQ send to user opciót használva. A www címek másolgatása helyett használhatjuk az URL-ek küldésére kifejlesztett opciót, ahol kezdésként a jelenleg megnyitott cím szerepel, vagy a böngészőnkben tárolt címek, alatta pedig egy kis kommentárt írhatunk a küldeményről. Továbbíthatjuk másoknak a listánkban szereplő felhasználók adatait, valamint ha valaki megadta az e-mail címét (és mi is a miénket a szerver adataival egyetemben), akkor külön program megnyitása nélkül az e-mail levelezésünket is kezelhetjük az ICQ-val. Végül jöjjön a beszélgetés, azaz chat, ami szintén nagyon praktikusan van kidolgozva. Beszélgetni eleinte ketten lehet, de később a join session opciót használva többen is beléphetnek, és ha tetszik, a szöveget .txt formátumban lementhetjük.

Ez a rövid kis beszámoló az ICQ-ról sajnos talán még bemutatónak is kevés, főleg, ha számításba vesszük, hogy már készül az ICQ99, aminek a bétáját már le is lehet tölteni, és ezzel az ICQ bizonyosan megszilárdítja a helyét az internetes kommunikáció terén. Újdonságok az ICQ99-ből: chat replay, beépített websearch, saját ICQ honlap és még sok más... Ha az ICQ-ról részletes információt szeretnél, keresd a megújult ZED honlapon!

LANKESTER

Levelezés

Ebben a hónapban megpróbáltam azokat a leveleket kiválogatni, amelyek a mostanában leggyakrabban felmerülő kérdéseket tartalmazzák, szóval most egy nagy-nagy „ti kérdeztétek" rovatot tartunk a szokásos csevegés helyett és mellett.

Szerkesztőség
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
Telefon/Fax
203-1351
E-mail
pczed@zed.hu
Homepage
http://www.zed.hu
Postacím
1518 Budapest, Pf. 27

▼ Név nélkül

Sziasztok!

Megvettem a Zed évkönyvet, és általában nagyon tetszett, de biztos ti is tudjátok az előnyeit, erényeit, ezért inkább a néhány negatív észrevételemet osztom meg veletek.

A két mellékelt CD-n csupa olyan demó kapott helyet, ami benne volt az előző újságokban, így ezt a borsos árat egyedül a könyvért kellett kiadnom.

Ezt az Évkönyvet – mint a neve is mutatja – mi az 1998. év összefoglalójának szántuk. Ezért történt az, hogy az általunk legérdekesebbnek tartott demók kerültek fel a két CD-re.

Kellett, mert jó a könyv, bár a játékfajta-történelmi összefoglaló némiképp hiányosra sikeredett. Kimaradt például a kalandjátékok közül a Full Throttle és a Dig, illetve az egyedülálló gyurma-kalandjáték, a Neverhood. Platformjátékok piacán pedig a Disney-játékok jelentősek. Az egyszerű logikai, ügyességi játékok pedig szóba sem kerültek, pedig klasszikus például a százezer változatban létrejött tetris, vagy a mozgó puzzle is.

Ha minden játékot megemlítettünk volna, akkor már magával ezzel a történelmi összefoglalóval megtelt volna az újság. Mi ezzel szemben a főbb trendek bemutatására törekedtünk inkább.

Jövőre sokkal szívesebben venném, ha inkább az egyik CD-re egy ilyen, teljesebb áttekintést adó gyűjtemény kerülne, minden jelentősebb játékról egy bekezdést írva, megemlítve a kiadás évét és a fejlesztő céget is. Ha emellé bekerülne néhány demó, illetve egy C64-es ill. amigás emulátorprogram révén teljes régi játékok, melyeknek a helyfoglalása szinte semmi, főleg tömörítve, akkor a kiadvány verhetetlen lenne és meg is érné talán az árát.

Én például szívesen játszanék a Zak McKrakennel, vagy a North and South-szal, esetleg a Populousszal ismét, és azt hiszem, ezzel elég sokan így vannak. A maradék kb. 200 megabájt helyen pedig szívesen látnék új, az újságban még meg nem jelent demókat.

A C64-es és amigás játékokat még ma is szerzői jogok védik. Sajnos nemcsak rajtunk múlik, hogy mi kerül fel a CD-re, hiszen vannak kiadók, jogvédő szervezetek stb.



▼ Pez

Srácok!

Nem kellene már frissiteni a weboldalt?

Nos, honlapunk látogatóinak jó hírrel szolgálhatunk. Február elejétől a www.zed.hu-n napi frissítéssel olvashatjátok a a játékvilág újdonságait.

Már egy ideje rendszeresen vásárlom a lapot és van néhány apróság, amin szerintem javítani kellene. Pl.: Nem ártana, ha a CD-n a html tartalomjegyzékben is szerepelnének olyan dolgok, hogy minimális konfiguráció (beleértve azt is, hogy 3D kártya nélkül fut-e a program!), szükséges hely a winchesteren.

Ezeket az információkat mind megtalálhatod az újság utolsó oldalain, a CD tartalomban.

Szerintem a több oldalas végigjátszásokat ki lehetne hagyni a lapból, mivel elveszi a játék élvezetét, és a legtöbben szerintem nem is kíváncsiak rá.

A hozzánk érkezett olvasói levelekből ennek éppen az ellenkezője derül ki. Ha számodra ez nem kívánatos és tönkreteszi a játék élvezetét, akkor azt tudom javasolni, az újság ezen részét lapozd át, csak a képeket nézd meg belőle.

▼ BoGey

Hi Miss (vagy MRS.) Zed!

Maradjunk a missnél... ☺

Az újság színvonala nagyon jó. Boldog egyéves szülinapot! A lap az egy év folyamán sokat változott és ezzel együtt fejlődött.
Néhány kérdés:

Lesz-e stábfotó?

Lesz. Majd...

Mi az igazi neved?

Te sem árultad el a tiédet...☺

A válaszotokat előre is köszönöm és kellemes ünnepeket kívánok az egész stábnak!

▼ Anonymus, Zalaegerszeg

Szia Zed!

Van pár mondanivalóm:

1. Miért nem próbálkoztok egy TV-s műsorral, ilyen téren azt hiszem szabad a pálya?

Már nekünk is eszünkbe jutott az ötlet, nagy terveink vannak, de konkrétumokat még nem árulhatok el...

Ti kérdeztétek

Kérdés: A Half-Life-ban az Office Complex pályán elérünk egy nagy aknához, aminek a tetejéről egy prof lóg le, és szemben egy létra van, mint a továbbjutás kulcsa, amire sajnos nem tudok átugrani. Adjatok valami tippet!

Válasz: Nekifutásból kell ugrani, a legjobb az lesz, ha az Optionsban beállítod az Autorunt.

Kérdés: Tudom, hogy ezt nem itt szokás, de mégis: nem tudnátok valami cheatet nyújtani a Thiefhez?

Válasz: Nyomd le az F10+Backspace kombinációt játék közben.

Kérdés: Miért „csíkos" a Tomb Raider 3 demójának a képe?

Válasz: Valószínűleg nem sikerült eltalálnod a megfelelő video-

Továbbra is várjuk kérdéseiteket a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben,



2. Egyébként jelentkezek a legélesebb szemű olvasó díjára, az utolsó számban azt hiszem 2 oldal kimaradt.

Valószínűleg csak a Te példányod nyomdahibás, küldd vissza, kicseréljük!

3. Az újság egyébként cool!

▼ Zolee

Hali mindenkinek!!!

A Settlers3-mal van egy kis bibim: Ha a vasöntőhöz beviszem a cuccokat, akkor acél helyett valami TRUTYIT ad ki. ☹

Ha tudtok valami patchot hozzá akkor légyszi küldjétek már el. Előre is köszi (A sört majd küldöm) Remélem ti is szeretitek!!!

Én is szeretem ugyan a sört, de azt hiszem, hogy a legnagyobb sikert a szerkesztőségben a fiúknál fogod aratni...

Na Csocsi!!!!!!

▼ Csombi

Az 1999 januári számban olvasható lesz-e, hogy a Settlers3-ban miért gyártanak a vasöntödében disznót? Előre is köszönettel...

Benne volt, de mivel azóta is sokan kérdezitek, leírom még egyszer: a Settlers 3 CD-i úgy vannak megírva, hogy ha valaki másolja őket, a program játszhatatlan lesz, a vasöntöde disznót gyárt stb. A probléma nagyon egyszerűen kiküszöbölhető: tessék megvenni az eredetit...

▼ Laci

Tisztelt Szerkesztőség!

Az utóbbi ZED Magazinban olvastam Levelorddal folytatott interjút, a SIN-nel kapcsolatban és felcsigázott az a bizonyos animáció Elexis Sinclairről, aki állítólag a fürdőkádban ügyködik. Nos, beírván a noclip (ill. nocollision) cheatet, valamint a parentmode 1 (ill. parentmode 0)-ot: semmi! Elexis ott áll mozdulatlanul egy fekete kétrészesben a kádban és mereven néz ki előre a fejéből. Mi a megoldás, hogy hozzánemértők (mint én) is meg tudják nézni azt az animációt, amikor BIKINIBEN játszik valamit a kádban? Segítsetek...

Levelord nekünk is csak a képeket mutatta meg, amikor a Nagy Titok iránt érdeklődtünk, hogyan is lehet az ominózus helyszínre bejutni, csak titokzatosan mosolygott. A képek tanúsága és Levelord szerint a bikinis jelenet benne van a végleges játékban, a feladat tehát adott: ki találja meg először?

▼ Kovács Gábor

Helló Zed!

Arra kérlek segíts nekem! Mi az oka annak, hogy felrakom a TR3-mat, el akarom indítani, és a cd-t keresi, pedig az ott van benn. Talán azért, mert kalózpéldány? Kérlek segíts! Haverjaim sem tudnak játszani. Talán nem ismeri fel a 3D kártyámat, de a demó lazán ment. Előre is köszi!

Igen, a Settlers 3-hoz, és a manapság megjelenő játékok többségéhez hasonlóan a Tomb Raider 3 is másolásvédett. Ha igazi rajongó vagy, megveszed az eredetit...

Szerintem nagyon jók vagytok. Továbbra is így tovább. Csak azért írok nektek,mert azt szeretné megtudni,hogy a cikkíróknak hova lehet levelet küldeni. A zed címére vagy van külön e-mail címük? Remélem ebben az évben is ugyan olyan jók lesztek mind minőségileg és tartalmilag,mint a múlt évben.

Minden cikkírónak van saját ZED-es e-mail címe, értelemszerűen a <szerző neve>@zed.hu-ra írhatsz nekik, ahogyan nekem a zed@zed.hu-ra.

▼ Darth Vader

Sziasztok!

Csak meg szeretném kérdezni, hogy ha esetleg valami kérdésem van a játékokkal kapcsolatban, akkor írhatok-e!? Tudom sok dolgotok van, de tudni szeretném, elvileg lehetséges-e. Válaszaitokat előre is köszönöm. Az Erő legyen veletek! (szerintem veletek van)

Persze, erre van a Ti kérdeztétek rovat! Egyébként milyen segítsége lenne szüksége a Sith Fekete Urának...? ☺

▼ Feczo

Hi Zed!

Legelőször, szeretném üdvözölni az ország legjobb PC-s magazinját és gratulálni, az Évkönyvedhez, ami jó ötlet volt, főleg a dupla CD! Másodszor: szeretném közölni, hogy vérbeli Lara Croft rajongó vagyok. Ez azért fontos, mert olvastam, hogy neked is kedvenc programjaid közé tartozik a Tomb Raider 2. Ezért érdeklődnék, hogy esetleg e nemes program 3. részéhez is készítesz-e végigjátszást, vagy valamiféle leírást. Nagyon örülnék, ha mindent megtennél, mert már nem sokáig bírom Lara nélkül, hiszen a 2. részt már 4–5 alkalommal kiakasztottam (az 1. részről nem is beszélve!). Harmadszor: Boldog és további, sikerekben gazdag új évet kívánok for You!

Ezennel örömmel tudatom Veled, kedves Feczo, és persze minden Lara-rajongóval, hogy a márciusban megjelenő következő különszámunkban mindent megtalálhattok majd, ami a Tomb Raider-sorozattal kapcsolatban csak elképzelhető. Addig is: türelem, hiszen március mindjárt itt van! ☺

Végül egy levél, ami nagyjából összefoglalja a hozzánk érkezett véleményeket a legutóbbi Gondolatébresztő által felvetett témával, az internet cenzúrázásával, szabályozásával kapcsolatban

▼ Tom-Tom

Üdvözletem !

Az újság dicséretét most kihagyom, talán csak annyit, hogy egész korrekt a cikkek és a design szempontjából is. Hanem inkább ehhez a cenzúra dologhoz volna egy-két hozzáfűznivalóm: szerintem az nem megoldás, ha egy, az egész netet összefogó cenzúra létezne. Én személy szerint eleve elítélek mindenféle gondolkodásmód befolyásolására irányuló cselekvést és a cenzúra erről szól, mert megakadályozza, hogy mindenki mindenről informálódhasson. Persze erre lehetne mondani, hogy egy fennhangon „szónokló", sátánista weboldal is a gondolkodásmód befolyásolására törekszik, de hát hagy dönthesse el mindenki maga, hogy miben akar hinni és egyébként sem megoldás az ha az ember homokba dugja a fejet vagy, (mint ahogy azt a cenzúra teszi) az embernek homokba dugják a fejet. Talán csak egy alapos (akár törvényekkel szabályozott) rendszerezés kellene, hogy mindenki tudja mit hol talál és hogyha én rákeresek egy internetes keresőben a Cleopatra címszóra, mert meg akarok valamit tudni Egyiptom királynőjéről, akkor ne egy ezen az álnéven futó pornószínésznőről találjak linkhalmazokat. De ismétlem, nem tiltani kell az ilyen, vagy másféle „elvont" oldalakat, hanem csak oda rakni ahova való.

Találkozunk a jövő hónapban: **ZED** (zed@zed.hu)

---

módot. Mivel nem írtad meg, milyen a videokártyád, nem sokat tudunk mondani, a lényeg az, hogy Glide-ot csak a 3Dfx kártyák tudnak, míg az OpenGL-t és a D3D-t az összes többi piacon lévő 3D és 2D/3D kártyák kezeli.

Kérdés: Most mi van a Myth 2-vel, meg a Half-Life-fal? Állítólag valamiért elkezdenek törölgetni a winchesterről. Igaz ez? Válaszoljatok, mert nagyon szertnék játszani velük, de egyelőre nem merem őket felrakni.

Válasz: Nyugodtan fel lehet rakni őket, ámbátor az említett hibák léteztek (csak a nagyon korai verziójú játékokban), mindkettő csak uninstallkor jön elő. A Myth 2 csak akkor bosszul meg minket, ha nem a default könyvtárba telepítjük, a Half Life-nál ez mindegy (ő egyébként csak egy file-t töröl le, de az elengedhetetlen a windows elindításához...). A hibák orvosolhatóak a játékokhoz kiadott patch-ek felinstallálásával, amelyek a CD-nken is megtalálhatóak.

vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-n.

Szerepjáték és a számítógépes játék

A Baldur's Gate apropóján ismét kiújult egy régi vita: vajon nevezhetjük-e a számítógépes RPG-ket szerepjátékoknak? Nyújtanak-e akkora játékélményt, mint az asztalnál, kockával és karakterlapokkal játszott partik?

Amióta Apple gépen megjelent a Wizardry legelső része, azóta osztja meg az RPG-rajongók táborát egy nagy kérdés: szerepjáték-e a számítógépes szerepjáték? A játékosok egyik csoportja szerint minden RPG, ami kiragad a hétköznapokból és a fantázia segítségével szórakoztat, a másik népes tábor pedig azt vallja, hogy csak az igazi, társas összejövetelek során játszott kalandok érdemlik ki a „szerep-" előtagot. Mielőtt eldöntenénk, kinek van igaza, és választ keresnénk a feltett kérdésre, definiálnunk kell az RPG fogalmát, ehhez pedig nem árt megismerni az RPG-k történelmét.

RPG-történelem

Bármilyen hihetetlen, az RPG-k históriája körülbelül négyezer évvel ezelőtt kezdődik. A sumérok ugyanis abban az időben találták fel az emberiség első olyan játékait, amelyekben a játékosoknak harci helyzeteket kellett sikeresen megoldaniuk. Ezek a kezdetleges háborús szimulációk lettek aztán később a többi háborús táblás játék ősei (a sakk és a go is a harci játékokból fejlődött ki) és a szerepjáték első csírái. A kortárs háborús játékok (és így az RPG-k) közvetlen elődjének a XIX. századi Poroszországban játszott Kriegspiel (Krieg=háború, Spiel=játék) tekinthető, mert ez volt az első olyan játék, amely kockadobásokkal képezte le a harcok véletlenszerű elemeit. Ezeket a játékokat aztán H. G. Wells, a Világok harca szerzője tette fogyaszthatóvá a nagyközönség számára is, amikor 1915-ben megjelentette Little Wars (Kis háborúk) című művét. Ez a könyv azóta a harci játékok űzőinek „bibliájává" vált, korszerű ötleteivel pedig forradalmasította a háborús szimulációkat (többek között Wells javasolta először, hogy az egyes harci egységeket kis figurák reprezentálják).

A háborús játékok ezután meghódították a XX. századot. A '60-as és '70-es években hatalmas tömegek szórakoztak ily módon, és a játékosoknak hihetetlenül gazdag szubkultúrája alakult ki: minden történelmi kornak megvoltak a maga rajongói és hősei. 1966-ban aztán megjelent Amerikában Tolkien klasszikus meséje, A gyűrűk ura. Mivel akkoriban a játékosok 90 százaléka közép-, illetve főiskolás volt, el lehet képzelni, hogy mi történt. Többet senki nem volt kíváncsi Gettysburgre vagy a napóleoni háborúkra. A történelmi harcokat felváltották a goblin-, ork- és törpeseregek csatái, és az emberek már arra voltak kíváncsiak, hogy mennyit sebez a Balrog, vagy milyen messzire lehet elsütni egy villámvarázst. A nagy fantasy-láznak áldozatul esett három wisconsini fiatal is, Gary Gygax, Dave Arneson és Jeff Perren. Ők azonban nem elégedtek meg az üzletekben kapható játékokkal, hanem maguk készítettek egy középkori érában játszódó háborús játékot Chainmail (Láncing) néven. A Chainmailt meg is jelentették Gygax frissen alapított cége, a Tactical Studies Rules (TSR) gondozásában. A játékban a hagyományos középkori egységeken kívül megtalálható volt a hős és a varázsló, majd ez a két egység egyre inkább központi szerephez jutott a játékban: különleges képességeket és tapasztalati pontokat kaptak. E két karakter adta az ötletet alkotóiknak egy új, nem kifejezetten harci játék elkészítéséhez. Két éves fejlesztés után így jelent meg 1973-ban (hivatalosan csak 1974-ben) a három könyvet tartalmazó Dungeons & Dragons, a legelső szerepjáték, a sumér harci játékok távoli rokona. A történet innentől kezdve már ismerős lehet: a D&D az olyan forradalmi újításoknak köszönhetően, mint a jellemjáték, hatalmas siker lett, és többszöri átdolgozás után AD&D 2nd Edition néven jelent meg. Napjainkban az AD&D még mindig a legnagyobb rajongótáborral rendelkező szerepjáték...

Wizardry vagy AD&D?

Mint látjuk, a szerepjátékok és a háborús szimulációk közeli rokonságban állnak egymással, egy hatalmas különbség azonban van közöttük: míg a háborús szimulációkat tökéletesen meg lehet valósítani számítógépes játék formájában, a szerepjátékokat nem. A szerepjátékoknak ugyanis létezik három nagyon lényeges momentuma, amelyeket technikailag lehetetlen lefordítani a bitek nyelvére.

Először is, az RPG-k legfontosabb tulajdonságát, a végtelen interaktivitást nem lehet gépre adaptálni. Egy számítógépes



játékban a játékos soha nem fogja tudni ugyanazokat megcselekedni, mint a hagyományos RPG-kben, mindig a program korlátjai közé lesz szorítva.

Másodszor, a szintén kiemelt fontosságú jellemjátszást is reménytelen próbálkozás lenne leprogramozni. Kizárt dolog, hogy valaha is olyan számítógépes játék jelenjen meg, amely ugyanolyan mértékben vissza tudja adni a jóságot, a gonoszságot és a többi emberi tulajdonságot, mint egy hús-vér játékos. Bár hatalmas és szerteágazó dialógusokkal már több PC-s játék is megpróbálta orvosolni ezt a dolgot, egyik sem járt sok sikerrel.

Végül harmadszor, a számítógépes RPG-k örök ellentmondása a képi és hangi megjelenítés. Elvégre a hagyományos szerepjátékok egyik legnagyszerűbb vonása, hogy a játékos saját maga képzelhet el mindent, ő gondolhatja el, hogy milyen hangot ad ki egy goblin, hogy néz ki egy ork, mekkora légnyomást okoz egy tűzlabda varázslat satöbbi, satöbbi... A számítógépes verziók ezzel szemben mindent megmutatnak, így a játékos nem tudja használni saját fantáziáját, hiszen a játék készítőinek fejéből kipattant képekkel, hangokkal, animációkkal fog szembesülni.

A fenti tények külön-külön is bizonyítják, hogy nem lehet szerepjátékot tökéletesen számítógépre vinni, csak nagyon nagy csonkításokkal. Egy lebutított szerepjáték pedig – legyen bármilyen zseniális – nem szerepjáték.

Mielőtt valaki félreértene: nem a számítógépes RPG-k ellen beszélünk. Akad néhány nagyon szép próbálkozás a PC-s RPG-k között (Wizardry 7, Fate – Gates of Dawn, Might & Magic VI), mi is szívesen Falloutozunk, és már mi is nagyon várjuk az EverQuestet (a Wizardry 8-ról nem is beszélve). Egyszerűen arról van szó, hogy hibásnak tartjuk a „számítógépes szerepjáték" elnevezést. A „szerep" szó nem igazán állja meg a helyét, hiszen éppen a rideg szabályok azok, amelyeket tökéletesen meg lehet valósítani egy számítógépes RPG-ben, a szerepjátszás örömét nem képes a PC visszaadni. Ezekre a programokra sokkal inkább helyénvaló lenne az „RPG-elemekkel megtűzdelt kalandjáték" kifejezés, mert a „számítógépes szerepjáték" éppen annyira illik rájuk, mint a „shoot'em up"...

Természetesen ezúttal is kíváncsiak vagyunk véleményeitekre, hozzászólásaitokra. Írjátok meg nekünk, hogy Ti mit gondoltok a szerepjátékok és a számítógépek kapcsolatáról, és szokásunkhoz híven a legérdekesebb leveleket leközöljük majd az újságban, illetve a honlapunkon.

STÖKI

Multimédia

E havi multimédiás kiadványokkal foglakozó rovatunkban ismét a boltok polcain örvendetes módon szaporodó magyar kiadású CD-k közül válogatunk.

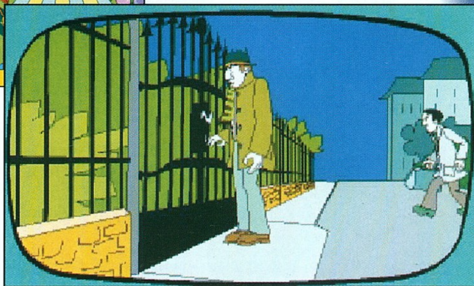
Manó Matek



A népszerű Manó-sorozatnak ez a tagja a kisiskolás korosztályt, az 5-8 éves gyerekeket célozza meg, akik számára a matematika-tanulás inkább fenyegető rémnek tűnik, mint fontos és hasznos időtöltésnek. A CD egy manóföldi vidámparkba kalauzolja el az ifjú felhasználót, ahol különféle egyszerű játékok segítségével szórakozva, szinte észrevétlenül tanulhatja meg az általános iskolai matematika alapjait. Mivel a CD kisgyerekeknek készült, a program a szöveges információkat nemcsak kiírja, de egy kislány és egy ősz hajú bácsi tolmácsolásában szóban is elmondja. A „több", „kevesebb", „egyenlő" és hasonló alapfogalmak elsajátításától a különböző mértékegységek közötti váltásig és a húszas számkörig terjedő alapműveletekig vezeti el a programa a nebulót. A kiadvány nyugodt szívvel ajánlható mindenkinek, aki el akarja kerülni, hogy kisiskolás gyermeke megutálja a matematikát – ahogy ez szinte mindanyiunkkal megtörtént 7-8 éves korunkban...

English by Stealth

Ez az interaktív angol nyelvoktató program három CD-ből áll, és egy egyórás, 12 epizódból álló rajzfilm köré építi fel a tananyagot. A film Gentleman Henry kétbalkezes rablóbandájának kalandjairól szól, és meglepően szórakoztató – a bandatagok egytől egyig elfuserált gengszterek, így az évszázad rablása néha burleszkfilmekbe illő jelenetekbe fullad. A teljes



CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT

Myth 2

Pálya kiválasztása: a címképernyőnél tartsuk lenyomva a Shiftet, majd válasszuk ki a New Game gombot. Ezek után bármilyen szintet választhatunk.

Carmageddon 2

Játék közben egyszerűen írjuk be az alábbi csalások valamelyikét:

Smartbastard	*Győzünk*	*Wotatwatami*	*Lángszóró*
Tingting	*Ingyen javítás*	*Stickytyres*	*Falonmászás*
Tiltiy	*Flipper mód*	*Stopsnach*	*Időstop*
Watresport	*Víz alatt is elvagyunk*	*Wetwet*	*Plusz pénz*

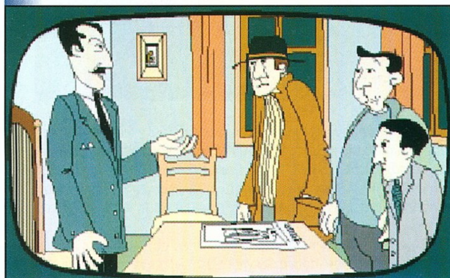
Tomb Raider III

Pályaátlépés:
Húzzuk elő a pisztolyt, lépjünk egyet hátra, egyet előre, guggoljunk le, majd álljunk fel. Forogjunk körbe háromszor, majd ugorjunk előre.
Összes fegyver:
Húzzuk elő a pisztolyt, lépjünk egyet hátra, egyet előre, guggoljunk le, majd álljunk fel. Forogjunk körbe háromszor, majd ugorjunk hátra.

Caesar 3

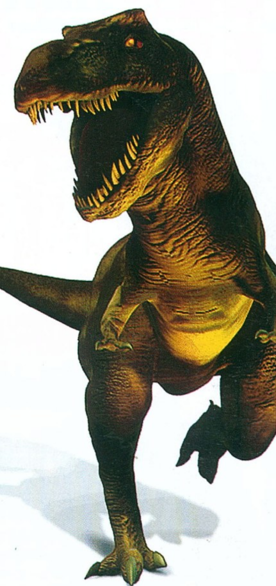
Nyomjuk meg a jobb egérgombot egy kúton, amikor kevesebb, mint 5000 dénárunk van. Nyomjuk meg az Alt+K kombinációt, majd aktiválhatjuk valamelyiket a két kód közül :
Alt+C Több pénz
Alt+V Azonnali győzelem

tananyaggal 80-100 óra alatt végezhet a tanuló, aki ezalatt kb. 1500 szavas szókincsre tesz szert, amíg a program 360 feladatát megoldja. Ezek között találkozhatunk nyelvtani, fordítási, hallás utáni szövegértési feladatokkal csakúgy, mint nyelvi játékokkal – ezek mind szervesen a film történetéhez kapcsolódnak. Érdekesség, hogy a készítők fenntartanak egy homepage-et az interneten, ahová beküldhetjük a program által adott feladatokra a válaszainkat, és – akár az iskolában – ők kijavítva visszaküldik nekünk. A program külön erénye, hogy (a sok film- és hanglejátszás ellenére) megelégszik aránylag gyengébb géppel is, a futtatásához már egy 486dx2/66 és 8 MByte RAM is elég.



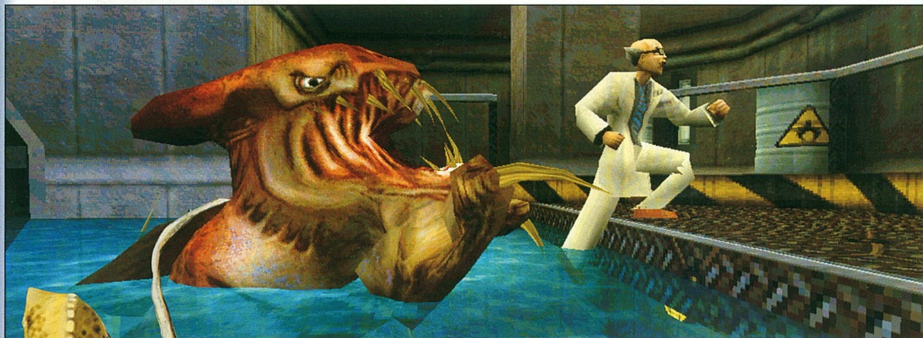
Dinoszaurusz vadászat

Az utóbbi években a Jurassic Park által felébresztett dinoszaurusz-mánia begyűrűzött a PC-k monitoraira is, elég ha a Turokra vagy a Trespasserre gondolunk. A Végtelen Világ-sorozatban megjelent multimédia CD szerencsére nem a hatásvadász „feltámadnak a dinók, reszkessen, aki él!"-sztorit veszi elő újra, hanem egy virtuális természettudományi múzeumba vezeti el a felhasználót, ahol rengeteg fénykép, szöveges anyag és filmbejátszás segítségével ismerkedhetünk meg a földtörténeti középkor uraival. Az őslénytani kutatások történetét, az őshüllők evolúciós fejlődését ismerhetjük meg izgalmas, szórakoztató módon, de a Jurassic Parkokból ismerős áltudományosság és mesterségesen gerjesztett dino-mítosz nélkül. A 3D-s virtuális múzeumban a szemünk előtt pereg le a dinoszauruszok uralkodásának és bukásának a kora, megismerhetjük az egész mai földi élővilág kialakulásának hátterét. Az évszázados titokra azonban (mi is okozta valójában a dinók hirtelen kihalását) még most sem kapunk választ...



Lapszemle

A PC ZED indulása óta az volt az alapvető célunk, hogy egy-egy játékot a lehető legtöbb oldalról, minél több szempontot figyelembe véve mutassunk be. Ezt szolgálja a cikkek felépítése és a Másik vélemények mellett Lapszemle rovatunk is. Magyar testvérlapjaink és a nagy angol, amerikai és német magazinok véleményét ismerhetitek meg egy-egy játékról. Reméljük, a kiemelt idézetek még jobban segítenek majd a játékok megítélésében!





▼ HALF-LIFE

A tavalyi év legnagyobb viharokat kavart first person shootere az Unreal volt, az újságok az egekig magasztalták korát megelőző kivitelezése miatt, de elmarasztalták játékmenetbeli hiányosságait. A Half-Life hasonló nagyságrendű mérföldkőnek tűnt az akciójátékok között, ám ezúttal a sajtóvisszhang egyértelműen pozitív – szinte minden újság az új legenda születését ünnepli!

„Az id első nagy dobása, a Doom igazi forradalmat hozott az akciójátékok világába: a két dimenziósról 3D-re való áttérést. Minden játék ezt követte, csak apró lépéseket tettek az igazi fejlődés irányába, nem tudtak kirukkolni semmilyen újdonsággal. A Quake-nek sikerült a következő áttörés, a multiplayer és internetes játék segítségével. Most következett el az idő a harmadik nagy robbantásra: a System Shock még megelőzte a korát a kaland- és RPG-elemek first person játékba való ültetésével, de a Half-Life a megfelelő időben a jó helyen van, és egy igazi interaktív világot ad a játékosnak. Ez az akciójátékok jövője!" – Online Gaming Review

„Ha nem hallottál az utóbbi hónapokban ezerféle hírt, pletykát a Half-Life-ról, biztos egy másik bolygón tartózkodtál... Hatalmas volt a várakozás a Valve játékát illetően, de a Half-Life-nak sikerült nemhogy megfelelni , de felül is múlni őket! Itt egy igazi, élő világba csöppen bele a játékos, részese lesz az eseményeknek, nem miatta létezik a világ, ahogy ezt eddig megszokhattuk. A Half-Life megjelenése legalább akkora jelentőségű esemény a játéktörténelemben, mint a Quake-é, vagy a Command and Conqueré volt!" – Adrenaline Vault







„Szinte minden játékról elmondható, hogy a fő célja létrehozni a valóság tökéletes illúzióját, egy olyan világot, amelyet a játékos valósnak fogad el. Különösen igaz ez a megállapítás a first person shooterekre. A Half-Life az egyik legnagyobb lépést jelenti a virtuális valóság létrehozásában, amit játék valaha is megtett. A szereplők, az ellenfelek tökéletes klónjai a valóságos embereknek, a játék nagyon közel áll az ideálishoz. Kiemelkedően jó egyszemélyes játékban, és talán a Team Fortress multiplayerben is a dobogó legfelső fokára fogja emelni!" – Gamespot

„A first person játékok piaca feletti uralomért zajló harc egyre élesebbé vált az utóbbi időben. Egyre-másra jelentek meg az újabb Quake-klónok, és mind ugyanazt a hibát követték el: elhanyagolták az egyszemélyes játékot a multiplayer-őrület árnyékában. A Half-Life mert más lenni a többinél, és ez nagyon bejött – egy Quake 2 engine által hajtott játék visszahozta az egyszemélyes játék régi varázsát a stílusba!" – Gamestats

„Nehéz megfogalmazni, mitől lesz igazán jó egy first person shooter. A Quake 2, az Unreal és a Forsaken valahol mind a zsenialitást hordozták magukban, és most itt a Half-Life, a sor méltó folytatója. A kérdés: a sok „lehetett volna" és „majdnem" program után sikerül-e a tökéletes játékra bukkannunk a személyében. A válasz egy szóban: igen. A hangulat, a történet, a játékmenet, a grafika, a hangok mind-mind kimagaslanak napjaink játékai közül. Kétség nem fér hozzá, a Half-Life a legjobb PC-s játék, amivel valaha is találkoztam." – Gamesdomain

„A Quake-jellegű játékok szerelmesei nem panaszkodhatnak mostanában, hiszen az elmúlt egy-két hónapban sorra jelentek meg az ebben a stílusban készült programok. Így például a Shogo, a SiN, és természetesen a Half-Life is, amelyik véleményem szerint a legjobban sikerült a felsoroltak közül. Összegezve a benyomásokat, szerintem a Half-Life-fal legenda született, sajátos, új világot teremtett, a már korábban meglévő ötleteket ügyesen ötvözte saját egyedi újításokkal. Minden Quake rajongónak kötelező darab! Bízom benne, hogy rövidesen folytatni fogják, szívesen végigjátszanék még egy-két új küldetéssorozatot ebben a stílusban." – PC Dome

▼ HERETIC 2

Senki nem gondolta komolyan, hogy ötvözni lehet a first person shootereket a külső nézetes akció-kalandjátékokkal... A Heretic 2 minden kétkedésre csattanós választ adott: jött, látott és győzött! Új dimenzióba emelkedik az akciójátékok műfaja, vagy a Raven ismét csak egy egyszerő klónt adott ki? A játékmagazinok véleménye megoszlik...

„Akik a Half-Life-ot kikiáltották a 3D játékok királyának, biztos nem játszottak a Heretic 2-vel... Ha kipróbálták volna, egy olyan játékot találtak volna, ami gyönyörűen kidolgozott és fantasztikus játékélményt nyújt. Az egyjátékos mód közel áll a tökéleteshez, de az internetes játék is nagyon jó. Akkora áttörést ugyan nem hoz, hogy igazi klasszikusként ünnepeljük, de aki elmerül a Heretic 2 csodálatos fantasy világában, biztos bele fog szeretni – ahogyan mi is..." – Gamesdomain

„Eleinte nem tűnt igazán jó ötletnek a Heretic 2... A Raven kiadta az első részt a Doom engine-nel, aztán a Hexeneket a Quake motorjával, és úgy tűnt, a Heretic 2 sem lesz több egy fantasy környezetű Quake 2-klónnál. Hát, nagyot tévedtünk! A tökéletesen megoldott third person nézet legalább annyi interaktivitást ad, mint a régi egyes szám első személyű, viszont az új nézőpont a Heretic 2-t egy egyszerű klónból forradalmian új, stílusteremtő játékká változtatta! A játék talán egyetlen hibája a névválasztás – nem biztos, hogy a cím alapján mindenki azt várja tőle, amit kap." – Gamespot

„Mostanában nem sok esélye van egy 1st person shooternek a stílus nagyjai az Unreal, a Quake 2, a Half-Life vagy a SiN mellett. Az új 3rd person játékok közül többen a Tomb Raider babérjaira törnek, és eléggé megszorongatják. Mindkét stílusban valami igazán eredetit és újat kell produkálni a készítőknek, hogy túllépjenek egy egyszerű klón szintjén. A Raven Software programozói is rájöhettek erre, és egy érdekes megoldást találtak ki, keresztezték a két stílust, így született meg a Heretic 2. Egy program, amit úgy kell irányítani, mint egy 1st person shootert és a hangsúly az akción van, de az eseményeket külső nézetből szemléljük. A Heretic 2 egy igényes kidolgozású, egyszerű akcióprogram. Szép grafikájának, hanghatásainak, irányíthatóságának és egyszerű cselekményének köszönhetően hosszabb ideig is könnyed szórakozást biztosít." – PC Dome



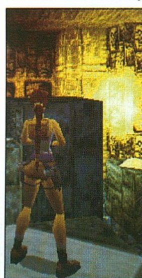


▼ TOMB RAIDER 3

A rajongók már nagyon várták Lara újabb visszatérését – a Tomb Raider 3 sokáig vezette Várólistánkat is –, és az ő igényeiket maximálisan ki is elégítette a Core játéka. Nem úgy az újságokat, akik elég negatívan, sőt, néha kissé cinikusan álltak hozzá a harmadik epizódhoz...

„A Tomb Raider 3 az „újabb rókabőr" tipikus esete... Egy cím, amit az előző két rész rajongói újabb kasszasikerré fognak tenni. Kétségtelen, hogy szebben néz ki, élvezhetőbb, jobb és nagyszabásúbb, mint az első két epizód, de ez kevés! Az első rész forradalmat csinált, a második után már fanyalogtak néhányan, de a harmadik után már komolyan el kell gondolkodni a Core-nak, hogy van-e értelme ezt tovább folytatni..." – Gamesdomain

„Van még olyasvalaki eme világon, aki nem hallotta még Lara Croft nevét? Ő az a „néni", akinek lassan már több hódolója van, mint Michael Jacksonnak. Ő egy új iparág, mely több pénzt hoz az Eidosnak, mint amennyit a cég egész pályafutása alatt bezsebelt. Félretéve a nagy áradozást, a Tomb Raider tényleg egy stílusteremtő játék, és végre megnyitotta a kaput a hölgyek előtt. Tulajdonképpen jó játék ez a Tomb Raider 3 is, sokkal változatosabb és izgalmasabb, mint elődjei. Viszont ugyanolyan hosszú, ami nem lenne tragédia, ha kicsit könnyebb lenne. A pályák felépítése elég lineáris, tehát nem kell sokat gondolkodni, hogy merre menjünk tovább, csak túl sok lehetetlen helyzet elé állít minket. Kár, hogy sok korszakalkotó újítás nincs benne, inkább csak egy átlagos folytatásnak nevezhetjük." – PC Dome







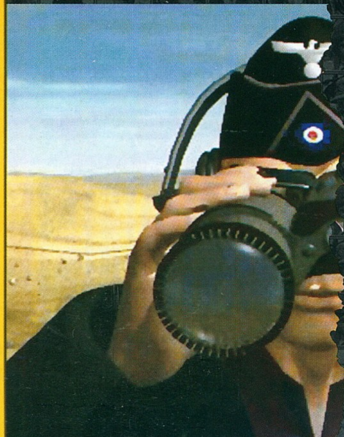
„Az addig üsd a vasat, amíg meleg! közmondás a játékkiadók számára így hangzik: ha van egy sikeres játékod, játékhősöd vagy egy egész kidolgozott világod, használd ki minél jobban, amíg pénzt hoz! Az Eidos ezt az elvet követi a Tomb Raider-játékokkal, ám ugyanott vét hibát, ahol a Sega Sonic-kal, vagy a Nintendo Marióval: az egyre gyengébb folytatásokkal hagyja hogy a rajongók elforduljanak tőle. Valljuk be, a Tomb Raider 3 egyszerűen rossz! Itt az idő a futószalagon folytatásokat gyártó cégek számára, hogy rájöjjenek, a hosszú távú befektetés, az igényes folytatások készítése (Populous 3, Quake 2) jobban megéri" – Online Gaming Review

„Hihetetlen, mennyire meghülyült a világ: hogy milliók bálványozzanak egy csinos poligonlánykát, az már egy kissé beteges. Ráadásul ez a betegség ragadós: az Eidos által terjesztett Lara-őrület már stábunkat is megfertőzte. Ti sem ússzátok meg! A harmadik rész is olyan, mint elődei: abbahagyhatatlan. Felemészti minden szabadidőnket, és még az alvásra szánt éjszakáinkat is elveszi; a kialvatlanság, sápadt arc tipikus tünete a Tomb Raider-láznak. És még azzal sem vigasztalhatok senkit, hogy hamar ki lehet belőle gyógyulni." – 576 Kbyte

Western Front

Tippek, trükkök és minden, amit a pontonhíd elbír

▼ Empire Interactive











A Western Front minden kétséget kizáróan a valaha készített legjobb stratégiai játékok egyike, ám akad néhány alapvető részlete, momentuma a programnak, amelyeket figyelmen kívül hagyva könnyen egysíkú, értelmetlen lépegetésbe torkollhat a küzdelem. Ezeket a tankcsapdákat szeretnénk az alábbi cikk segítségével felszedni, biztosítva ezzel a könnyed boldogulást, még egy ennyire összetett játék esetében is.

A kijelölés

Kérek két önkéntest! Mondjuk maga és maga – lépjenek ki a sorból!

A legelső dolgunk bármilyen parancs kiadása előtt a kérdéses csapatok kiválasztása. Erre több módot is kínál a program, de nem mindegyik egyértelmű és magától értetődő. A három dimenziós térképen rábökhetünk a kívánt csapat sziluettjére, de ehhez meglehetősen jó szemmel és érzékeny egérrel kell rendelkeznünk. Lényegesen megkönnyíti a kijelölést, ha duplát kattintunk azon a hexán, ahol az ukázunkra váró alakulat álldogál, ekkor ugyan minden ott tartózkodó alakulat ki lesz jelölve, de az átlátszó információs ablakon jobb klikkel lapozgatva kiválogathatjuk a nem kívánt csapatokat és az egér bal fülének megcibálásával már ki is kerülnek a parancsok közül. Ha az U billentyűvel aktivizáltuk az oldalt megjelenő részletes információs panelt, elegendő ott mazsoláznunk – persze ne felejtsük el kiválasztani a megfelelő hatszöget. Lényeges megjegyezni, hogy eltérő helyen lévő egységeket egyszerre nem tudunk kiválasztani, ennek ellenére képesek vagyunk mozgásunkat és a közelharcot is koordinálni, de ez már egy másik fejezet...

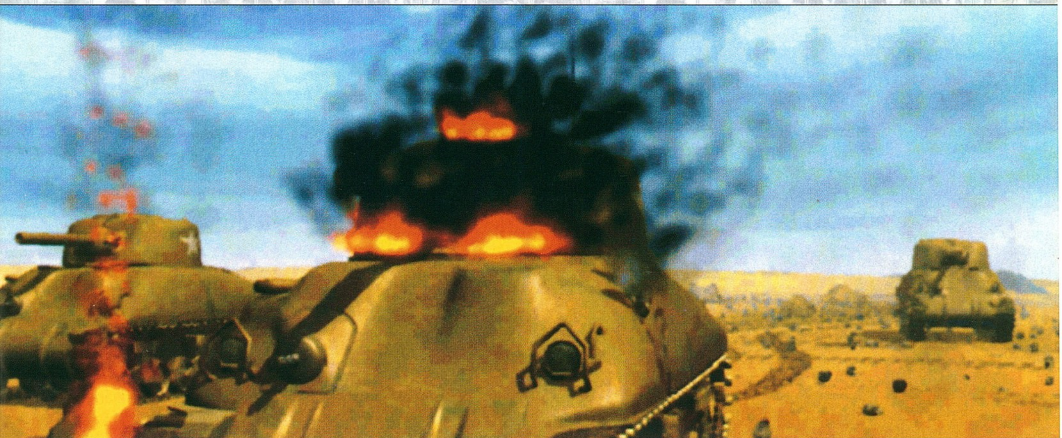
A mozgás

Nem érti??? MOZGÁS!!!

Mielőtt rátérnénk a térképen történő hatékony közlekedés módjaira, nem árt, ha áttekintjük a Western Front akciópont-rendszerét. A játékban minden egyes egység körönként száz felhasználható pontot kap. Aki ebből azt a következtetést vonja le, hogy nincs különbségtétel a gyors és a lassú járművek között, az téved, hiszen ebből a száz egységből eltérő mennyiség vonódik le a különböző mozgékonyságú alakulatoktól. Ugyanazon az aszfaltúton egy felderítő kocsi 3-4 pontot használ fel lépésenként, míg egy lomha tank 9-10-et. Ennek köszönhetően az előbbi 25-30 mezőt is megtehet egy kör alatt, szemben a páncélos 10-11 hexás előrenyomulásával.

Az eltérő domborzat és felszín megkülönböztetése szintén egyedi számértékekkel történik. Ha bármelyik csapatunk adataira

kíváncsiak vagyunk, elegendő kijelölnünk és az F2-vel behozni az információs adatlapot. Itt mindenféle akadály és útviszony pontértéke fel van tüntetve, egy lépés végső költségét pedig négy fő tényező határozza meg: a célterület felszíne (síkság, mocsár, erdő stb.), a kiinduló és a célhexát elválasztó vonalon található akadályok (úttorlasz, folyó, szintkülönbség...), a mozgó egység fajtája (nehéz terepen gyalogos katonáink könnyebben mozognak a járműveknél), illetve az útviszonyok (egy erdei csapás használhatatlan a tankoknak, de nagy segítség a gyalogságnak). Akik számára ez túlságos aprólékosságnak tűnik, azoknak mást sem kell tenniük, mint bekapcsolni az elérhető mezők ikonját (reachable hexes), s máris láthatóvá válik az egységünk által ebben a körben megtehető távolság.



Két lehetőség használatával jelentősen csökkenthető a mozgatással eltöltött, néha tetemesen sok idő. Mindkét esetben egy nagyobb számú csoportot tudunk egyidejűleg irányítani, ezért elsőrendű feltétele a használatuknak az egyes alakulatokat külön kiemelő ikon (highlight organization) bekapcsolása. Ez esetben már csak ki kell jelölnünk valamelyik egységet, és az Alt vagy a Shift egyidejű lenyomásával megadni a célhexát. Előbbi esetén mindegyik csapatrész a megjelölt területet igyekszik elérni, míg a másik lehetőségnél csak a kijelölt „mintaegységgel" megegyező irányba és távolságra mozdulnak el az alakulat tagjai.

A legtöbb ágyú és a tankelhárító ütegek nagy része nem, vagy csak nagyon lassan mozgatható, ezért ezeket a felszereléseket vontató járművekre akasztva célszerű utaztatni. Az információs ablakocskában egy kis ágyú jelöli a lövegek vontatására képes egységeket. Ezek egyikét és a löveget kijelölve kell az időleges összekapcsolódást megejtenünk a megfelelő ikon (load/unload units) megnyomásával. Ha a számítógép nem hajlandó a műveletet elvégezni, lehet, hogy a szállító vagy a szállítani kívánt egység nem rendelkezik elegendő akcióponttal, esetleg több üteget akarunk vinni, mint amennyi vontatónk akad. Gyalogosainkat hasonló módon csomagolhatjuk teherautókba vagy nagyobb tankok tetejére!

A felderítés

Tartsa mindenki nyitva a szemét, valahol itt bujkál az a szemét!

Amit nem látunk, az nincs. A struccpolitika alapbölcsessége igaz a csatatereken is. A fel nem fedezett ellenséges csapatok számunkra rejtve manővereznek, és rosszabb esetben csak akkor figyelünk fel jelenlétükre, amikor már égő páncélosaink és halott társaink között rontanak ránk. Akik nem szeretik az ilyen jellegű meglepetéseket, azok számára két út járható: vagy nyílt lapokkal játszanak, azaz kikapcsolva tartják a Fog of War opciót, vagy megfontoltan és tudatosan nyomulnak előre, ügyelve a felderítés alapvető követelményeire. Utóbbi a nehezebben járható, de izgalmasabb, realisztikusabb út.

Egységeink minden kör elején szétnéznek, azaz az általuk belátható területet a legjobb tudásuk szerint feltérképezik. De mekkora is ez a terület? Nos, ez szintén egy olyan összetett dolog, amivel a programnak sokat kell vesződnie, de mi csak a végeredményt konstatáljuk: látjuk, amit látunk... Alapesetben a látási viszonyok meghatároznak egy sugarat, amilyen messzire még képesek a csata során embereink ellátni. Természetes azonban, hogy a legritkább esetben fog egyezni ezzel az elméletileg belátható területtel a ténylegesen megfigyelt hexák összessége. Az erdők, épületek, hegyek teljes mértékben eltakarják a mögéjük eső területet, csakúgy, mint a tűzérségi füst vagy az egy területen feltorlódó sok jármű, kilőtt roncs. Az akadályokkal leszűkített területről sem fogunk mindig biztos információval rendelkezni, egyes ellenséges erők még így is észrevétlenek maradhatnak. Erre általában a gyalogság vagy a relatíve kis eszközök képesek, elsősorban jól rejtő környezetben. Egy Tigris különítményt a puszta közepén













még egy részeg tüzértiszt is képes meglátni, de az erdőben kialakított bunker védelméből kémlelő géppuskást általában már csak az első sor halála után fedezik fel derék katonáink. Hogy a dolog még izgalmasabb legyen, mozgás közben gyakorlatilag nem képesek felderítésre embereink, így jól meg kell jegyezni, milyen területeket láttunk körünk elején, és melyek azok a részek, amelyek csak most kerültek látószögünkbe. Öröm az ürömben, hogy a ránk lövő ellenséges egységek döntő többségét képesek vagyunk utólag lokalizálni.

jukból, mint amennyi még szükséges egyetlen lövés leadásához. Így nem érhet bennünket az a kellemetlen meglepetés, hogy éppen az ellenséges tank orránál fogy el a lendületünk. Ha megtartjuk ezeket a pontokat az ellenfél körére, akkor lehetőségünk lesz megelőző vagy megtorló támadások végrehajtására is.

Mint azt sok elődnél megszokhattuk, a Western Front is megkülönböztet páncélozott, úgynevezett „kemény célpontokat", és gyengén vagy semennyire sem védett „puha egységeket". Mindkét típus ellen különböző támadóértékkel és hatósugárral rendelkeznek alakulade a támadást úgy folytatja le a program, mintha egyenként lőnének egységeink.

Ténykedésünk sikere nemcsak saját adatainktól függ, hiszen ezzel szemben áll az ellenség védekezése, a terület fajtája, a domborzati viszonyok és egyéb tényezők, mondjuk kialakított védművek a kérdéses hexán. Például fentről lefele lőni könnyebb, ez növeli esélyünket, ellenben egy beerődített gyárépületben védekező gyalogságot akár meg se próbáljunk távolsági fegyverekkel zargatni, úgy sincs sok esély komoly eredményre.

A direkt csapásméréshez hasonlatos az







A LÖVÉS

Nyolc óránál német tank zászlós antennával! Benevezek rá!

Ellenségeink számának drasztikus csökkentésére a legjobb módszer, ha rendszeresen szórjuk őket ólommal. Az eltérő tűzgyorsaságot – a mozgáshoz hasonlatosan – különböző nagyságú akciópont értékekkel képes szimulálni a program. A lomha rohamlövegeknek egy-egy szeretetcsomag kilövéséért akár 50 pontot is le kell szurkolniuk, míg a géppuskák 33 egységért is hajlandók leadni egy sorozatot, ezáltal utóbbiak ugyanannyi idő alatt másfélszer többet képesek támadni. Minden alakulatnál külön-külön, vagy akár egységesen is beállíthatjuk azt a szigorítást (save APs for firing), amely megakadályozza, hogy katonáink mozgásuk során többet költsenek alap 100 ponttaink. Természetes, hogy minél közelebb lövünk, annál magasabb lesz ez az érték. Játék közben ezzel sem kell sokat vesződni a stratégáknak, hiszen a maximumnál messzebbre úgysem lőhetünk, azon belül pedig számszerű értéket kapunk támadásunk erejéről.

A mozgás- és a támadás-fázis között elméletileg a második ikonra kattintva válthatnánk, de a gyakorlatban egyszerűbb a lövések előtt a Ctrl nyomva tartásával ideiglenesen áttérni a támadásra. Ekkor megkapjuk a legfontosabb információkat az attakkal kapcsolatban, úgymint célpont nagysága és fajtája, valamint tűzerőnk értéke. Amennyiben csak egy területre és nem konkrét ellenségre irányul a kurzor, a két szám a kemény és puha célok elleni értékeket takarja. Több saját csapat együttes kijelölése esetén ezek az értékek emelkednek, ágyúk közvetett támadása is, pusztán azzal a különbséggel, hogy nem szükséges a célterületre rálátni, ám a parancsot csak a rákövetkező kör elején hajtják végre tüzéreink. Ha nem is elengedhetetlen a megadott koordináták vizuális megfigyelése, nagyon hasznos, mert ha bármely saját egységünk látómezejében van a hexa, nagy valószínűséggel a megadott helyre fog érkezni az áldás, és nem a két mezővel arrébb tanyázó műszaki századra...

A KÖZELHARC

Háromra a Sherman támogatásával megrohanjuk a bunkert. Egy...

Távoli lövések leadása mellett közelharcot is vívhatunk az ellenféllel, feltéve persze, hogy a szomszédos mezőkön található egységeket használjuk a támadáshoz. A támadás helyét

TRÜKKÖK

Ha mindenképpen nyílt terepen kell megközelítenünk egy A veszélyességi besorolású egységet (legjobb példa a Királytigris vagy a 88-as löveg), akkor vesszük nagy hasznát füstöt okádni képes ágyúinknak. Jelöljük ki célpontként egymás után a veszélyes ellenség előtti két mezőt (amelyek köztünk és az ellen között vannak), és ha a parancs kiadásakor az Alt gombra tenyerelünk, nem tüzet, hanem füstöt okádnak az ütegek. Amennyiben a távolságot nem tudjuk leküzdeni egyetlen kör alatt, ismételjük meg a procedúrát minden fordulóban. Csak fokozottan problémás helyzetekben éljünk ezzel a lehetőséggel, mert muníciónk füsttöltetekből igencsak korlátozott.

Felderítőinket használjuk arra, amire valók! Bátran haladjunk velük előre, mert így hamarabb kapunk pontos képet az ellenfél hadállásáról, értékesebb egységeinkről elvonjuk a tűzerőt, illetve nagyobb eséllyel fedezhetjük fel (majd semmisíthetjük meg) az ellenfél legértékesebb, mégis legvédtelenebb alakulatait, a főhadiszállásokat és a tüzérséget.

Aknamezőket, úttorlaszokat a – nem szétzilált állapotban lévő – műszaki alakulatok tudják semlegesíteni, de ehhez már körük eleje óta a kérdéses helyen kell állomásozniuk. A műszakiak másik különleges tulajdonsága a hatalmas védfalak, hidak lerombolása, ha ilyen található a közelükben, egyszerűen vá-







úgy jelölhetjük ki, mintha csak mozogni szeretnénk a célterületre. Ekkor négy vörös nyíl emlékeztet bennünket a nemsokára lezajló konfliktusra. Az információként megjelenő értékek a mi támadó kapacitásunkat és az ellenfél védelmi képességét jelentik, illetőleg fordítva, mert a késpengényi távolságban vívott ütközetek sajnálatos mellékhatása, hogy az ellentábor képes visszaütni... Saját dolgunkat nagyban megkönnyítjük, ha több oldalról fogjuk közre a szorongatott ellent, ekkor ugyanis nem lesz hová menekülniük a megfutó katonáknak, így szépen megadják magukat. Más irányból rohamozó egységeinket külön-külön hozzácsatolhatjuk az akcióhoz, és ez a többlet – ellentétben az egyszerre leadott lövésekkel – tényleges erőnövekedést okoz. A terep ebben az esetben is döntő tényező, mert a szilárd védelmi pozíciókat hajlamosak a végletekig őrizni a védők, s inkább meghalnak, de nem hátrálnak.

Az utánpótlás

Uram, fogytán a lőszer, és az élelmünk is kevés!

Hiába a hatalmas páncélos, a nagy kaliberű fegyver, ha muníció dolgában nincsenek tankjaink, embereink tökéletesen ellátva. Mint oly sok tényezőt, ezt is egyszerűen, mégis (viszonylag) realisztikusan oldották meg ebben a programban. Minden csata során meghatározott értékű utánpótlás-százalékkal rendelkezünk. Körünk elején a program tesz egy százalékos dobást mindazon egységeknek, amelyek lőttek az előző körben, és ha ez az érték nem haladja meg utánpótlási számunkat, akkor nem fogyott el a nafta, ellenkező esetben már csak a főhadiszállásunk (HQ) segítségére hagyatkozhatunk. Ez is egy százalékos szerencsedobás lesz, amely annál nagyobb valószínűséggel sikerül, minél közelebb vagyunk a hadtápot elosztó csapathoz, és minél magasabb szintű (század, ezred, zászlóalj stb.) a kérdéses főhadiszállás. Nagyon fontos megemlíteni, hogy erre a második esélyre csak akkor lesz módunk hagyatkozni, ha nem mozgott a HQ az előző körben. Amennyiben megfogyatkoztak készleteink, egy üres töltény emlékeztet egységünk hátrányos helyzetére. Ez esetben támadásainak hatékonysága durván a felére csökken... Még komolyabb hátrány sújtja tüzér-alakulatainkat, ők ugyanis egyáltalán nem lőhetnek ebben az állapotban!

A morál és a tisztek

Hol az ezredes? A katonák menekülnek! Hol van az ezredes?

Katonáink lelkierejét egy 1-9-ig terjedő szám szimbolizálja, amely minél nagyobb, annál jobb, mert kritikus helyzetekben e számmal egyenlőt vagy kisebbet kell elérni egy 1-10-ig terjedő szerencsedobás során. A vétés ebben az esetben súlyos következményekkel járhat, hiszen a szétzilált csapat nem tud közelharcot folytatni, fél értékkel lő távolsági fegyverekkel, és képtelen közelebb kerülni a már meglátott ellenfelekhez. S mintha ez nem lenne elég, a lépések megtételéhez szükséges pontérték is megduplázódik.

Az idő tudvalevőleg minden sebet begyógyít, még a lelki jellegűeket is, ezért körönként lehetőséget kapnak bakáink, hogy összeszedjék magukat. Ez szintén egy véletlen dobást takar, és a megszokott kisebb vagy egyenlő eredmény jutalma vagy a teljes rendeződés (ha az egység a maximális morálján volt), vagy egy pontnyi lelkierő-növekmény (amennyiben az előzetes stresszhatások lecsökkentették a kezdeti értéket).

Itt lépnek a képbe a vezetők, akiknek megvan az a jó tulajdonsága – sok egyéb mellett -, hogy saját egyéni (általában magas) moráljukhoz húzzák fel beosztottjaik aktuális értékét. Abban a különleges esetben is hasznukat vesszük, ha a vezér tulajdonsága nem haladná meg alárendeltjei bátorságát, mert ekkor tisztünk eggyel növeli a katonák morálját – vétek ezeket az értékes lehetőségeket kihasználatlanul hagyni! Sokat mulaszt, aki ennyi segítség után sem hajlandó egy próbát tenni a Western Fronttal!

– CSONTI –



lasszuk a Damage Wall or Bridge opciót és a megfelelő irányt. Jól gondoljuk meg, mit szedünk darabokra, mert a csata rövid ideje alatt visszaépítésre nem lesz módunk.

Nagyon vigyázzunk főhadiszállásainkra! Soha ne álljunk le huzamosabb ideig olyan helyen, amelyet bármilyen ellenséges alakulat képes belátni, mert ebben az esetben 100 százalékos biztonsággal zárótüzet kapunk a következő körben. Az utánpótlás elosztásához viszont elengedhetetlenül szükséges a statikus helyzet, ezért olyan helyeket nézzünk ki, ahol takarásban vagyunk, de mégis frontközelben. Amíg alakulatunk összes egysége mozgásban van és nem állnak harcban, fölösleges a főnökségnek mozdulatlanul maradni, ám amint megszólalnak a fegyverek, vegyük be magunkat a kiszemelt helyre, és ne is mozduljunk, csak ha nagyon ég a talpunk alatt a talaj!

Az ellenséges páncélosokat próbáljuk megfelelően forgatni. Ez alatt azt kell érteni, hogy olyan helyekről nyissunk tüzet vagy közelítsünk gyenge egységekkel, amelyek pontosan ellentétes irányban vannak az igazi tűzerőt képviselő saját alakulatainkhoz képest. Azaz, amint a buta Matilda (angol páncélos típus) ráfordul a szemtelenkedő felderítőkocsinkra, mi szépen megpörköljük a hátsóját az erre a célra tartogatott tankunkkal.

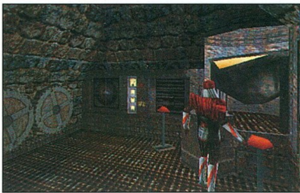
Bunkerek közé befészkelődött gyalogságra ne pazaroljuk a lőszert, mert csak csoda segítségével okozhatunk veszteséget! Inkább készítsünk elő egy átütő közelharcot, és vizsgáljuk felül az erődítés tulajdonjogát...

Thief

▼ Eidos Interactive

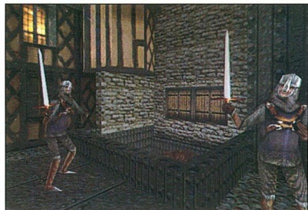
Az utóbbi idők legérdekesebb first person játéka, a Thief ugyan „csak" 12 küldetést tartalmaz, de azok meglehetősen nehezek – így elkel hozzájuk egy kis segítség! Mivel a küldetések elég hosszúak is, csak a fő vonulatot írjuk le. Szörnyekre csak akkor hivatkozunk, ha azokat csak egyféle módon lehet megölni, egyébként mindenkinek a saját fantáziájára bízzuk az ellenfelek kiiktatását. A mellék-útvonalakon természetesen rengeteg kincs van, azok megszerzése azonban nem tartozik elsődleges feladataink közé. Azt sem írjuk le, hogy mit hol kell felszedni, kivéve, ha az nagyon fontos a történet szempontjából – ajánlott, hogy minden szobát és hullát kutassunk át!





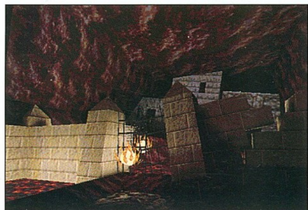
Bafford uraság rezidenciája

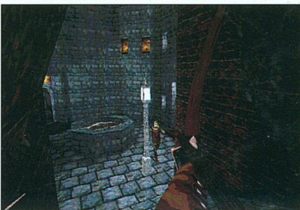
Osonjunk el a főbejárat előtt, majd egy kanyar után másszunk le a csatornába. Itt keressük meg a csatornarács nyitókapcsolóját, majd másszunk fel újra az utcára. Szerezzük meg az őr kulcsát, és az ajtó kinyitása után ugorjunk a kútba... Reinkarnálódásunk után ússzunk végig a csatornán, majd menjünk be a házba. Küzdjük át magunkat a raktáron, majd az őr leütése után menjünk az alsó szintre. Itt egy nagyobb terembe jutunk, ahonnan két lépcső vezet felfelé. Válasszuk a távolabbit! Kijutunk egy folyosóra, amely a főbejárathoz vezet, de ne arra menjünk, hanem kanyarodjunk el jobbra. A könyvtárszobán keresztül bejutunk

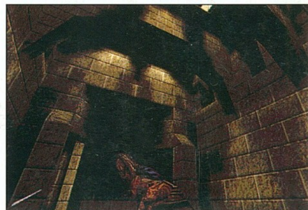










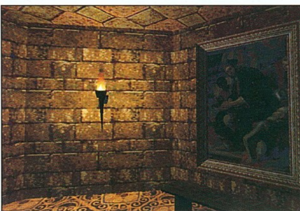


Bafford uraság lakrészébe. Az itt szolgálatot teljesítő őrtől szerezzük meg a kulcsot, majd nyissuk ki a fürdővel szemben lévő trónterem ajtaját. Itt intézzük el az őrt és vegyük fel a jogart...

Szöktetés a Sziklabörtönből

Ússzunk keresztül a csatornán, amíg a bánya legalsó szintjére nem érünk. Keressük meg a liftet, amivel menjünk fel a legfelső szintre. Itt kerülgessük a zombikat, ameddig csak tudjuk, majd a létrás üregen keresztül menjünk a gyár bejáratáig. Cselezzük ki az itt mászkáló őrt, majd a következő lifttel jus sunk fel az öntödéig. Itt osonjunk körbe a rámpán (vigyázzunk, meg ne halljanak a munkások, lassan haladjunk, és csak akkor, amikor ők is a vasrácson lépkednek). Menjünk el a munkás háta mögött, hogy bejussunk a börtönblokkba. Az itt lévő őrök közül öljünk meg egyet, hogy hozzájussunk a kulcsához. Vigyázzunk, hogy a riasztó meg ne szólaljon, és hogy soha nem lépjünk be a forgó lámpák hatósugarába! Menjünk a 4. cellablokkba, ahonnan osonjunk fel az első szintre, majd ott is kússzunk el az őr fülkéjének bejáratáig. Figyeljük ki őkelmét, a világos részekre pedig csak akkor menjünk, ha éppen





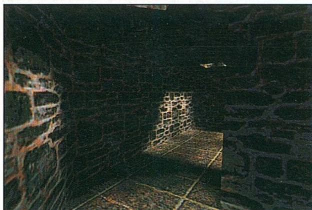


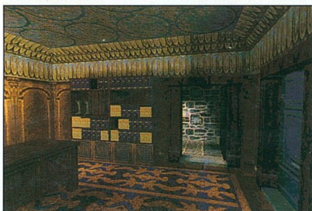
nem figyel. A kulccsal nyissuk ki az ajtót és üssük le az őrt. A cellarácsok nyitógombjai vannak itt, elrendezésük a cellák sorrendjét követi. Nyissuk ki a hatos ajtót (mást ne!) és beszéljünk Cuttyval. Ő kiadja a következő ukázt, amely szerint meg kell szereznünk a tiszti szálláson őrzött térképet. Menjünk át az egyes cellablokkba, és az alsó szinten menjünk fel a barakkba. Itt a bejárati folyosón balra kanyarodva a kápolnába jutunk, majd az oltár mögött elhaladva egy lépcsőn a tiszti szállásra. Szerezzük meg az őr kulcsát, majd nyissuk ki először a jobb oldali, majd a bal oldali szobában lévő trezort. Sok kincs mellett itt megtaláljuk a térképet is.

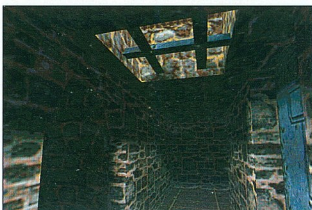
Lenn a Csontvárosban

Amint a kötélen keresztül bejutottunk az első sírkamrába, menjünk előre. Ne essünk le, hanem térjünk vissza a deszkához, amelyről egy kötél lóg le. Várjuk meg, míg elmegy alólunk a zombi, és fussunk el jobbra. Itt egy lépcsőn keresztül fel tudunk jutni egy kis folyosóra, amely körbevisz minket néhány termen. Válasszuk a jobb oldalit, ahol egy kis rámpán le tudunk csúszni az alsóbb szintre. Menjünk be a nagy terembe, és ott forduljunk jobbra, majd ismét jobbra. Itt egy félkör alakú folyosón menjünk egy kis szobába, ahol egy újabb kötélen még lejjebb tudunk ereszkedni. Menjünk balra, és ugorjunk be a vízbe, ahol ússzunk egyenesen előre. Egy csapdákkal teli szobába érünk, ahol nyissuk ki a ládákat, de úgy, hogy nem állunk eléjük. A Fire Arrow-kra később még szükségünk lesz! Ezután ereszkedjünk le a létrán, vigyázva, hogy a kapcsolót ne nyomjuk meg a kürtő alján. Eljutottunk a fénykibocsátó gombákkal megvilágított barlangrendszerbe, amelyet gázköpő őshüllők laknak. Menjünk el az első T-elágazásig, majd a szörnyet kicselezve ugorjunk le a cseppkőbarlangba. Itt óvatosan, hogy a hüllők észre ne vegyenek, kerüljük meg a nagy cseppkövet, és másszunk fel a kötélen. Ne törődjünk az el-

ágazásokkal, mindig csak egyenesen haladjunk, amíg újra ki nem érünk egy nagy terembe. Itt osonjunk el balra, majd a nyiláson keresztül másszunk fel a Legősibb Sírkamrákba. Kicselezve a zombikat, csak haladjunk nyugodtan előre, ha elágazáshoz érünk, válasszuk mindig a jobb oldalit. Ha egy nagy terembe érünk, amelyen rámpa vezet fölfelé, fussunk fel rajta. Cselezzük ki a tűzköpőket, majd válasszuk megint a „mindig jobbra fordulok"-módszert. A kör alakú teremben másszunk fel a létrán, majd haladjunk fölfelé a nagy rámpán. Haladjunk mindig csak előre, kicselezve a csapdákat. Megint egy barlangba érünk, ahol válasszuk a jobb oldali hasadékot, majd menjünk balra. A létrákat használva másszunk fel a harmadik páholyba, ahol megtaláljuk a Quintus család kürtjét.







Bérgyilkosok

Sima rablásnak indul a dolog, de vásárlás közben megpróbálnak meggyilkolni. Amint meghal a boltos, szedjünk össze mindent, amit lehet, de ha meghalljuk, hogy ellenfeleink távozni készülnek, kövessük őket. Lehetőleg maradjunk közepes távolságban tőlük, és vigyázzunk a zajosabb utcarészeknél (egy vasrácsból készült híd és egy fa feljáró a legveszélyesebb). Ez utóbbi után forduljunk jobbra, és lassan meg is érkezünk Ramirez, a rablóvezér házához. Itt megint változik a feladat, be kell törnünk az épületbe. Ha elmentek az őrök, fussunk el a sötét beugróig, majd várjuk meg, amíg elhaladnak előttünk, utána folytassuk utunkat jobbra. Itt egy íjas őr várakozik. Ha meghall minket, elfut értesíteni a társait, mi addig el tudunk futni jobbra. Ezután menjünk a kerengő sarkába. Miután megnyugodtak az őrök, menjünk be az ajtón és fel a lépcsőn. Menjünk be a lépcsőházba, majd válasszuk ki a bal oldali ajtót. Ugorjunk ki a tetőre, majd másszunk be az erkélyen. A felső szinten vagyunk, ahol az ajtón keresztül a könyvtárba juthatunk. A tűztől jobbra keressük meg a hiányzó könyvet, és nyissuk ki a rejtekajtót. A következő szobában rögtön jobbra, majd ki a folyosóra, és ott megint jobbra. A második kanyar után jobbra, a következő folyosó végén van Ramirez szobája. Vegyük ki a ládából a kulcsot! A kandallóban lobogó tüzet oltsuk el, és nyissuk ki a következő rejtekajtót. Menjünk vissza a folyosóra, majd a végén kanyarodjunk jobbra. Egy szentélyre emlékeztető helyre jutunk. Menjünk keresztül rajta, majd le a lépcsőn az első szintre. Menjünk az aulába (vigyázva az őrökre, használjuk ki a közbeeső szobákat rejtőzködésre), majd ha keresztüljutottunk rajta, a lépcsőkön le a raktárba. Itt menjünk az első T-elágazásig, ahol kanyarodjunk jobbra, majd át az ajtón és balra. Az első szobában lesz Ramirez. Lőjük le, és szedjünk össze minden tárgyat, amit csak lehet!

A Kard

Lőjjünk egy Rope Arrow-t a tetőbe, és másszunk be az erkélyen. Menjünk jobbra, majd le a létrán. Az őrök között menjünk át a termen, majd keresztül a folyosón, és fel a lépcsőn. Ugorjunk a jobb oldali folyosóra, majd ott balra és be az első ajtón balra. Itt nyissuk ki a baloldali ajtót, vigyázva a csapdára. Szedjük össze, amit tudunk, majd menjünk vissza a folyosóra. Itt találunk egy csapdát, amit nekifutásból át tudunk ugrani. Be az ajtón, majd tovább egyenesen, és az első jobb oldali dupla ajtón be! Oltsuk el a jobb oldali fáklyát, majd le, és ott mindkét fáklyát. Ekkor az őr hozza a kulcsot, amit meg kell szereznünk tőle. Menjünk vissza a második emeletre a terembe, és nyissuk ki a jobb oldali ajtót. Irány a felső szint! Kanyarodjunk balra és be a sarkon. Menjünk át a szemközti alagúton, és kiérünk egy folyosóra. Ugorjunk rá a kötélre, és be a szemközti alagúton. Ha átérünk rajta, lőjük le az őröket és haladjunk tovább. Egy nyolcszögletű szobába érünk, ahol a levegőben lebeg az áhított kard. Eresszünk a mennyezetbe egy Rope Arrow-t, nagyjából a kard felett középre. Másszunk fel, és meg is van a keresett tárgy.



A Kísértetkatedrális

Menjünk túl a dombon, majd balra. Haladjunk az úton a következő jobbkanyarig, majd tovább a következő sarokig, ahol egy rámpát találunk. Menjünk előre a falig, majd tovább, keresztül az átjárón. Egyenesen, amíg el nem jutunk a De Perrin utcába. Most forduljunk balra, majd fussunk el a hüllő mellett és ugorjunk be a vízbe. Ha a víz alatt jobbra lefelé úszunk, találunk egy kis beugrót. A követendő útvonal: keresztül az alagúton, balra, majd jobbra a másik alagúton, ezután balra, és már ki is érkeztünk a felszínre. Ússzunk a medence közepére, és másszunk ki a vízből. Szerezzük meg a kulcsot, és menjünk a szoba kiöblösödő részébe. Lőjü nk felfelé egy Rope Arrow-t, majd másszunk fel rajta. Haladjunk át a romba dőlt házon, és ki innen. A Piac utcán vagyunk. Menjünk rajta végig, egészen a fahídig. Át a hídon, majd jobbra, miközben keresztülgázolunk egy pocsolyán, ahol néhány hüllőt kerülgetünk. Itt balra, amíg meg nem látunk egy ajtót. Menjünk be rajta, és utána megint balra. Fussunk tovább, fel a lépcsőn, és meg is érkeztünk a Kísértetkatedrálishoz. Az épületben forduljunk jobbra, és gyújtsuk meg a fáklyákat a szoborral. Itt nincs is más dolgunk, menjünk ki a főbejáraton, majd fussunk le a lépcsőn, vissza az utcára. Menjünk vissza majdnem a fahídig, de mielőtt odaérnénk, menjünk át a másik hídon. Egy barlangba érünk, lőjünk a gerendába egy Rope Arrow-t, és másszunk fel rajta. Menjünk a kulcs alakú részhez, és nézzünk le. Két Fire Arrow-val gyújtsuk meg a fáklyákat, így kinyílik egy rejtekajtó. A következő ajtónál szedjünk fel némi limlomot a földről, és tegyük a jobb oldali nyomó-kapcsolóra. Lépjünk rá a másikra, majd fussunk át az ajtón. Nyomjuk be a gombot, így visszafelé is tudunk erre jönni. Menjünk le a lépcsőn, és sietve nyissuk ki az ajtót. A szobán át menjünk be a bal oldali ajtón, szedjük fel a kő- és az aranykulcsot. A követ-

kező szobában olvassuk el a könyvet, és már teljesítettük is a küldetést!

Az Elveszett Város

Mindenképpen vásároljunk Breath potiont, ugyanis a pályát csak ezzel tudjuk végigvinni! Ha elindultunk, menjünk előre, a sarkon jobbra, majd ugorjunk bele a vízbe, és ússzunk át a nyiladékon. Vegyünk egy mély levegőt, és tovább! Ússzunk lefelé, majd a sarkon jobbra. Tovább lefelé és a nyíláson át balra, majd tovább le és jobbra. Jobb oldalon másszunk ki a vízből. Előre a hasadékokon, és a párkányon keresztül a T-elágazásig. Menjünk balra, át a csapdán. A tetőn keressük meg a nyílást. Essünk le az épületbe, majd a középső ajtón be. Ugorjunk ki az ablakon! Az obeliszknél forduljunk jobbra, cselezzük ki az őslényeket, és ugorjunk a jobb oldali utolsó épület tetejére. Tetőről tetőre ugráljunk, amíg csak tudunk, majd essünk le. Menjünk jobbra, majd a boltív után másszunk fel a bal oldalon álló első épület tetejére. Menjünk végig a tetőkön, és forduljunk balra. Haladjunk addig, amíg nem találunk egy erkélyt, amelytőle jobbra egy hasadék található. Essünk le az erkélyre. Vessünk egy pillantást a Főtérre, és az ott kóválygó tűzelementálokat öljük meg Water Arrow-val. Folytassuk utunkat tovább, keresztül a láván, amíg meg nem érkezünk egy nagy épület tetejére. Le a tetőről és be a bal oldali bejáraton. Túl a Víz Talizmánján, egy nagy terembe érünk, ahol forduljunk jobbra, majd haladjunk előre a következő obeliszkig. Itt forduljunk jobbra, és a kripták tetején ugráljunk el a táborhelyig. Nézzünk be a nagy kriptába, és le a lépcsőn. Egy Rope Arrow segítségével lendüljünk át, majd tovább a lépcsőn. A bal sarkon be a szobába, majd a következő lépcsőn tovább lefelé. Most menjünk tovább jobbra, és keressük meg azt a termet, ahol a legutóbbi tűzelementálok voltak. Fussunk át a főbejáraton, és a lávahídon keresztül rövidesen az arénába érkezünk. Itt át a rámpán, és jobbra! Át az ajtókon a terembe, és megint le a lépcsőn. A kriptában zsákmányolt emelőkart rakjuk be a gépezetbe, és eresszük le a hidat. Fel a hídig, majd egy Rope Arrow-val fel a felső szintre. Szedjünk össze mindent, amit tudunk, és menjünk át a hídon a láván, és kis ugrálás után le a jobb oldalon elhelyezkedő lépcsőn. Másszunk ki az ablakon, majd a platón át jobbra. Folytassunk utunkat ismét jobbra, majd az emelkedőn le. Ugorjunk keresztül a kis „pocsolyán", majd be az ablakon. Keressük meg a tornyot, és menjünk be! Irány a harmadik szint, és ott ki az ablakon! Lőjünk egy Rope Arrow-t a gerendába, és másszunk fel rajta. Ugorjunk a leomlott lépcsőre, ezen menjünk fel, és megtaláljuk a Tűz Talizmánját, a küldetés célját.

Kémek, mint mi

A templom előtt állunk. Kanyarodjunk a sarkon balra, majd jobbra. Menjünk keresztül a nagy kapun, majd adjuk oda az őrnek a tekercset. Menjünk be a templomba. Kerüljük meg a szobrot, és lépjünk be a bejárattal szemközti ajtón, majd az első ajtón jobbra. A következő szobában szedjük fel a papiruszt. Át a szobán, majd ki a bal oldali ajtón. Menjünk az Ereklyetartóba, de az asztalon lévő tárgyakat ne vegyük fel! Menjünk vissza a nagy lépcsőhöz, és irány az alsó szint! Itt kétszer jobbra, majd a folyosón az első ajtón jobbra. Vigyázzunk, hogy a pap ne riassza társait (Gas Arrow)! Szerezzük meg a kulcsot és a kalapácsot, majd menjünk vissza a folyosóra, és ott balra. A lépcsőn fel. Menjünk vissza az Ereklyetartóba, majd ki az ereklyék melletti ajtón. Menjünk egészen addig, amíg egy zárt ajtóhoz nem érkezünk. Vigyázva, nehogy észrevegyenek, menjünk be, majd nyissuk ki a ládát. Most óvakodjunk vissza a főlépcsőhöz, és megint le az alsó szintre. Keressük meg a pap szobáját, de most haladjunk tovább egyenesen. Az első folyosón lopakodjunk balra, majd le a lépcsőn. Várjuk meg, míg elmegy az őr, majd ki a terembe, ahol ugorjunk be a bal oldali ajtón. Itt nyomjuk meg a gombot, majd irány vissza a terembe. Itt menjünk jobbra, és az Inkvizítor szobájába kerülünk. Kerüljük meg a kínzóállványt, és nyomjuk meg a második gombot, ezután tovább jobbra. A kriptáknál keressük meg a lépcsőt, majd menjünk ki a kertbe. Itt settenkedjünk vissza a főlépcsőhöz, majd át a nyílásokon és jobbra. Menjünk a fákhoz, és nyomjuk be a kapcsolót. Menjünk be az épületbe. Itt van a temető, ahol a második sírkamrában találunk még egy gombot, amit szintén nyomjunk meg. Menjünk vissza a felső szintre, majd az Ereklyetartóba. Itt aktiváljuk az ötödik kapcsolót, és vegyük fel a tárgyakat. Irány a főlépcső, és menjünk le rajta. Tovább, le a raktárba, de ott ne kanyarodjunk semerre, menjünk a főfolyosón egyenesen. Másszunk át a nyíláson, és a Talizmánok Termébe érkezünk. Át a hídon, majd nyomjuk meg a bal oldalon található kapcsolót. Olvassuk fel a papiruszt, és szedjük össze a Talizmánokat.



Általános tippek:

Ha észrevétlenül akarunk megközelíteni egy ellenfelet, azt darabosan tegyük. Ha észreveszi, hogy jövünk, álljunk meg, és várjuk ki, amíg megnyugtatja magát („biztos csak a patkányok..."). A lopakodás másik két fontos trükkje, hogy ha lehet, úgy tegyük, hogy közben ne legyen a kezünkben semmi, illetve guggoljunk - a lelepleződés esélye így sokkal kisebb.

Az egyes küldetések elején kapott pénzt mindig vásároljuk el, mert nem tudjuk átvinni a következőre. Ha mást nem, néhány tartalék nyílvesszőt vegyünk rajta. Az alábbi szörnyek ellen a következőket ajánlom:

Élőhalottak: Water Arrow + Holy Water
Tűzelementál: Water Arrow
Őslény: Fire Arrow
Vérmedve: Gas Arrow
Sárkány: sárkányfű :)

Csatában mindig próbáljunk meg meglepetésből támadni (backstab), az így okozott sebzés akkora is lehet, hogy azonnal megöli ellenfelünket. Érdemes mindenkinek a fejére vagy a nyakára célozni az első lövést (vagy ütést), ez általában meggyőző érv szokott lenni az élet értelmetlenségéről.

ENDER

Visszatérés a Kísértetkatedrálisba

A Talizmánok használatával menjünk be a templomba, majd forduljunk jobbra, és a keskeny szobában kanyarodjunk be a jobb oldali ajtón. Menjünk vissza a bejárathoz, majd a be a dupla ajtón. Haladjunk tovább egyenesen, majd a hosszú szobában válasszuk a bal oldali ajtót. Fussunk fel az oltárhoz (útközben használhatjuk a Flash Bombot), majd menjünk ki a jobb oldali ajtón. A főoltár mögött nyissuk ki az kaput, és menjünk tovább, majd fel a lépcsőn. Menjünk el a gerendáig, majd essünk le. Menjünk ki az erkélyre, és vegyük fel a Szemet. Fussunk ki az ajtón, majd balra haladva megérkezünk a kertbe. Beszéljünk Murus szellemével, majd menjünk tovább jobbra, le a lépcsőn. Itt forduljunk balra, aztán a következő lépcsőn fel. Nyissuk ki az ajtót, majd menjünk jobbra fel a lépcsőn. Vegyük fel a szarkofágot, és menjünk ki a nyíláson. Előre, majd jobbra, és kijutunk a folyosóra. Forduljunk balra, és az első jobb oldali ajtón be, majd vegyük fel a rózsafüzért. Menjünk vissza Murushoz. Menjünk ki a hasa-

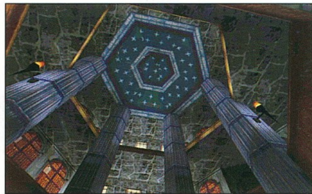
dékon a leomlott lépcsőnél. Az első ajtón balra nyissunk be, majd végig a folyosón megint balra. A földön fekvő kalapácsot tegyük be a gépezetbe, és a karok segítségével készítsük el a szent szimbólumot. Menjünk visz-sza a kolostor bejáratához, és fel a második emeleti lépcsőn. Menjünk ki a kerengőbe. Másszunk fel a tetőre (Rope Arrow!), és vegyük fel a gyertyát. Menjünk vissza a St.Vale-rész elé, és lőjünk egy Rope Arrow-t az erkélybe. Miután felmásztunk, szerezzük meg az imádságoskönyvet, és beszéljünk újra Murusszal. Térjünk vissza a kolostorhoz a főkapun át. Menjünk le a raktárrészbe, ahol vegyük fel a kék ládából a temető kulcsát, utána vissza a lifthez, és irány az alsó szint! Itt haladjunk balra, majd fel a lépcsőn a csillagvizsgáló tetejére. Dobjuk bele a kis szenteltvíztartóba a szent szimbólumot, majd vegyük ki belőle. Menjünk ki a St. Jenel-részből, és fussunk jobbra a kapuig. Menjünk be a temetőbe, és keressük meg Murus sírját, aki közli velünk, hogy már békében nyugodhat, ezzel vége a küldetésnek.

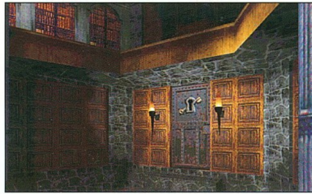
Menekülés!

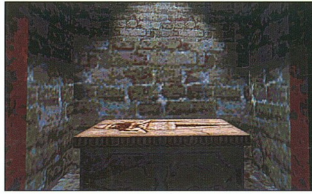
Szedjünk össze mindent az oltárról és környékéről, majd menjünk ki az ajtón. Le a lépcsőn, és válasszuk valamelyik folyosót. Guggoljunk le, nehogy a szörnyek észrevegyenek! Lőjünk egy Rope Arrow-t a mennyezetbe, amelyen másszunk ki az erkélyre, majd fel a hálófülkébe – innen kényelmesen kiirthatjuk a lenti faunát... Ha ezzel végeztünk, másszunk le. Menjünk balra, ahol a folyosó zsákutcába torkollik. Szedjük össze a medencéből a tárgyakat, és térjünk vissza a lépcsőkhöz. Itt haladjunk jobbra, majd a következő szobában balra, az alagúton keresztül. A T-elágazásnál megint jobbra. Lőjünk egy Rope Arrow-t a mennyezetbe, és másszunk fel. Ugorjunk fel a kis platóra, majd be az alagútba. Szedjük össze a tárgyakat (később kelleni fognak), majd menjünk vissza a T-elágazásig. Menjünk be a szobába, majd jobbra, végig az alagúton. Fussunk tovább előre a nagy nyílt térségig, majd balra, egészen addig a szobáig, amelynek egy fa van a közepén. Egy Rope Arrow-val másszunk fel a fenti platformra, majd be a fába. Olvassuk el a könyvet, menjünk vissza a szoba padlójára, majd fel a rámpán. A T-elágazásnál menjünk balra, majd át a szobán, és keresztül a folyosón. Tovább a terembe (a fáklyákat oltsuk el, nehogy a patkányemberek észrevegyenek) egészen a falig, majd jobbra, és egyből balra és fel a rámpán. A szőnyegnél fussunk jobbra, majd megint balra. Menjünk keresztül a termen (megint oltsuk el a fáklyákat), majd kússzunk be a hálófülkébe. Innen szedjük le a szörnyeket, majd másszunk ki, és a terem bal oldalán távozzunk. Itt haladjunk balra, majd kétszer jobbra, és a pálya végén fel a lépcsőn Constantine házába...

Különös hálótársak

Menjünk be a templomba, és szedjünk össze mindent, amit csak tudunk. Innen menjünk ki jobbra, és a folyosó végi ajtón ugorjunk be.









Óvakodjunk át az ereklyetartón, és egy ajtón keresztül a kápolnába érkezünk. Le a létrán az alsóbb szintre! Itt egy kisebb labirintust találunk, de ha minden elágazásnál balra fordulunk, elérünk egy olyan hulláig, amit bogarak dongnak körül. Itt menjünk jobbra, amíg el nem érkezünk a lefelé vezető lépcsőkig. Egy három szintre tagolt, kör alakú terembe érünk. Irány a középső emelet! Menjünk át a túloldalra, majd előre, amíg a csigalépcsőig nem érünk. A lépcső alján egy őrtől megkapjuk a továbbjutáshoz szükséges tárgyakat. Menjünk vissza a kör alakú terem felső szintjére, és nyissuk ki az ajtót. Szaladjunk át a következő ajtón és a nyiladékon, majd balra, ki a folyosóra. Itt osonjunk tovább, kioltva a fáklyákat, majd le a rámpán. A bal oldali kijáraton menjünk ki, és kússzunk el a patkányemberek mellett. A következő szobában fussunk egyből jobbra, majd tovább: a következő ajtón balra, majd jobbra, mindvégig vigyázva a patkányemberekre. Elérkeztünk a főpap szobájába. Az egyik őrt intézzük el Gas Arrow-val, majd ha közel kerülnek egymáshoz, a másik kettőt is. Szedjük fel a papot, majd menjünk ki a szemközti kijáraton. Menjünk el a dokkig! Dobjuk a tisztelendőt a tutajra, majd húzzuk meg az emeltyűt. Szedjük fel megint a testet, és várjunk. Ha közeleg a vízesés, mindketten ugorjunk ki a csónakból, és teljesítettük is a küldetést!

A Káosz Gyomrában

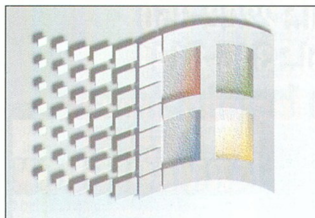
Fussunk le a lépcsőn, majd balra, és át a bal oldali ajtón. Fussunk el balra, és essünk le az alsó peremre. Menjünk el a nyiladékig, és kússzunk át rajta. Vigyázva, nehogy beleessünk a lávába, menjünk el a kék kristályig. Szedjük össze a Water Arrow-kat, de vigyázzunk, nehogy megérintsük a kristályt. Haladjunk tovább, túl a jeges részen. A következő jeges résznél éppen hogy csak érintsük meg a talajt, majd lépjünk hátra. A kristályok lezuhantak, mehetünk tovább jobbra. Öljük meg a tűzelementált, majd menjünk át a hídon. Itt másszunk jobbra be a barlangba, majd balra le a rámpán. A vidám szánkójelenet után forduljunk jobbra. Menjünk a vízesésig, és ugorjunk bele. Ússzunk előre, amíg tudunk, és minden lehetséges helyen vegyünk levegőt. Haladjunk jobbra, de vigyázzunk, nehogy elsodorjon az ár. A következő kanyarulatnál balra, majd hagyjuk, hogy arra vigyen az áramlat, amerre akar. Igyekezzünk úgy leesni a vízesésnél, hogy a platformra érkezzünk. Másszunk ki a partra, kerüljük meg a fát, és keressük meg a bejáratot a törzsébe. Menjünk fel a belső kis kiszögelléseken, ha valahol nem jutnánk tovább, használjuk a Rope Arrow-t. A fa tetején másszunk be a nyiladékon. Fussunk át a következő szobán és a barlangokon, vigyázva, nehogy beleessünk a lávába. Rohanjunk tovább, majd másszunk fel az indákon, és ugorjunk át a falon. Megérkeztünk Constantine-hoz. Ha éppen hátat fordít nekünk, cseréljük ki a hétszögű csillag közepén álló Szemet az üveggyöngyre. Óvatosan kússzunk vissza, és várjuk meg, amíg a hibás anyagi komponensű varázslat elpusztítja a démonok gyöngyét...

ENDER

Windows-tippek

Új év – új rendszer

avagy a Windows 98 és ami mögötte van



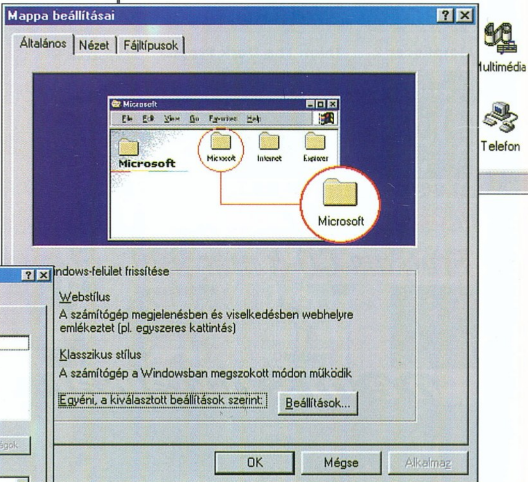
Ebben a rövid ismertetőben megpróbáljuk néhány mondatban bemutatni a Windows 95 és 98 közti különbségeket, előnyöket–hátrányokat, hátha segíteni tudunk a fontos döntésben, miszerint cseréljek vagy sem?

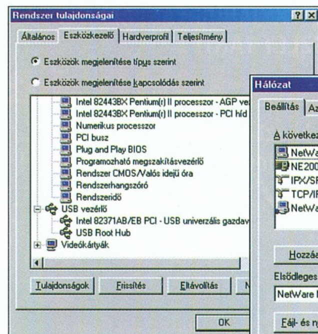
Gondolom, még mindenki emlékszik, hogy az angol nyelvű verzió tavaly június 25-én, a magyar pedig október végén, a Compfair nyitónapján jelent meg. Azóta igen sokan feltelepítették a gépükre (és szerintem igen sokan le is törölték)... Nos, az eredeti, 1995 szeptemberében megjelent Windows 95-ben a mai napig már közel 3000 (!) változtatást eszközöltek a készítők. Ezek nagy része természetesen már mindannyiunk számára ismert, hiszen a OSR2-vel és az Internet Explorer 4.0-val már sokan találkoztunk.

Kezdjük talán azzal, ami mindenkinek azonnal szembe tűnik. Ez a kezelőfelület és annak tulajdonságai. Először is az asztalt a tálcáról is elő tudjuk szedni, anélkül, hogy az összes ablakot lekicsinyítenénk. A Start gomb mellett megjelenik egy ikonsor, amelyet szabadon alakíthatunk, bővíthetünk kedvünk szerint. Ez az Active Desktopban (amit az Internet Explorer 4.0 telepítésével csalhattunk elő) eddig is megvolt, vagyis itt már ez aktív részévé vált az operációs rendszernek. Olyannyira aktív, hogy külön erőfeszítéseket kell tennünk annak érdekében, hogy ne jöjjön elő... Ezzel párhuzamosan jelentkezik az is, hogy a háttérben futó alkalmazások hibaüzenetei (hibaablakai) nem ugranak elő, csak a tálcán kezd villogni a gombjuk, amiből észrevehetjük, hogy valami nincs rendben arrafelé. Az ablakok animálva nyílnak ki és egy kicsit szebbek is a régieknél. Ennek inkább csak esztétikai jelentősége van, aki akarja, ki is kapcsolhatja ezt a funkciót.

Az egyik ismerős újítás a FAT32 filerendszer bevezetése. Ennek segítségével a 2 GByte-nál nagyobb merevlemezeinket is egy részben formázhatjuk. Előző társához képest (FAT16) lényegesen kisebb cluster méretet használ. Ez röviden azt jelenti, hogy helyet tudunk megtakarítani winchesterünkön. Hosszabban pedig azt, hogy kisebb egységekben tárolja a programokat az operációs rendszer. Vagyis egy 2 byte-os file kevesebb helyet foglal el, mint eddig. Azt mindannyian tudtuk, hogy minden egyes file bizonyos mennyiségű helyet foglal el a winchesteren. Ennek van egy minimuma, ami attól függően változik, hogy mekkora a merevlemez maximális kapacitása. Egy 2 GByte-os merevlemezen még egy 2 byte-os program (vagy file) is 16 KByte-nyi helyet foglal el, ami nem kis pazarlás. Ez a FAT32 segítségével lecsökken 4 KByte-ra. Ez komoly megtakarítást jelenthet, átlagosan akár 20 százalékot is! Üröm az örömben, hogy a FAT32-re formattált partíciókat semmilyen másik operációs rendszer nem látja, sem a DOS, sem a Windows NT (és tömöríteni sem lehet őket).

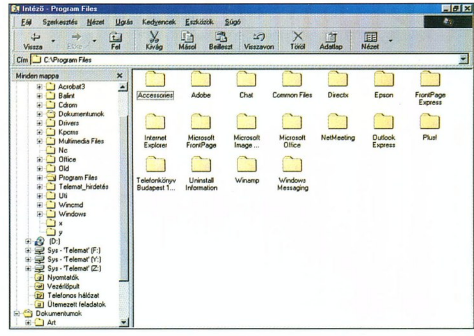






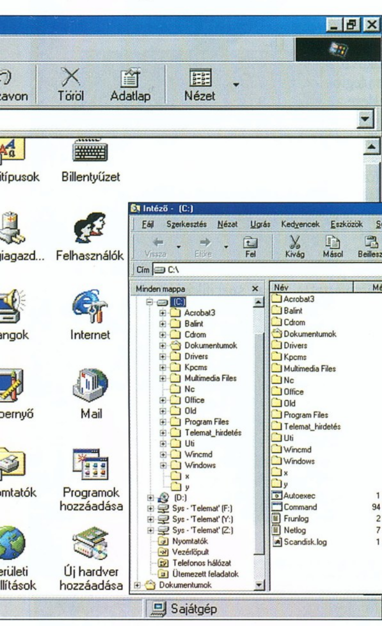
A Windows 98 rengeteg újdonságot támogat a hardverek közül. Többek között a DVD-t, az USB-t, az AGP-t. Nem utolsósorban lehetővé teszi számunkra, hogy egyszerre két monitort is használjunk gépünkhöz. A képernyő tulajdonságait egyszerűbben és kényelmesebben állíthatjuk be, ráadásul több lehetőségünk van, mint eddig. Sajnos a két monitoros üzem még hagy maga mögött némi kívánnivalót, de nem reménytelen. Az elsődleges monitornak még mindig kitüntetett szerepe van, de örvendetes a tény, hogy egyáltalán a lehetőség megvan.

A hálózatot használók is örülhetnek. Néhány új protokoll és szolgáltatás az ő további kényelmüket szolgálja. Azért itt meg kell jegyezni azt is, hogy ha hálózatban szeretnénk játszani, vigyázzunk, mert valami oknál fogva a Win95-ös gépek gyakran lefagynak, ha a hálózatban van olyan gép is, amin Win98 van. Megjelent a RAS is, mint új szolgáltatás. A Remote Access Service segítségével távolról modemen keresztül be tudunk (vagy tudnak mások) jelentkezni a gépünkre és a rajta lévő adatokat elérhetik. Ez eddig csak az NT-t használók kiváltsága volt.



Megjelentek olyan szolgáltatások, amelyek a Norton Utilities 3.0 használói számára korántsem ismeretlenek. Ilyenek a Disk Cleanup, a Tune-up, a System Information, a Registry Checker és a Troubleshooting Wizard. Ezek elnevezése magukért beszél.

Az internet igazi varázsszó a mai világban. Ezt felismerve a Microsoftos fiúk a Win98-at teljesen egybeintegrálták az Internet Explorerrel. Olyannyira, hogy az Explorer az operációs rendszer részévé vált, már el sem tudjuk távolítani abból. A választható komponensek között megjelenik az Outlook Express, a NetMeeting és a NetShow. Ez azoknak, akik szeretik az Internet Explorert, valószínűleg jó hír, de mi van azokkal, akik nem? Nos, számukra a rossz hír, hogy néhány MByte-ot mindenképpen elvesztegetnek ezért.



Az internettel való integrációt mutatja az is, hogy a Windows Explorer (Intéző) is teljesen webes kinézetet kapott, sőt, még a Vezérlőpult is. Ennek természetesen vannak előnyei és hátrányai is, mindenkinek azt tanácsolom, hogy győződjön meg róla maga, hogy használható-e.

A Plug&Play funkciót is továbbfejlesztették, de nem feltétlenül előnyére. Egy kicsit nehezebb lett a felhasználónak beavatkozni a driverek telepítésébe. Ez csak akkor lehet hátrányos, amikor a Windows nem a megfelelő drivert próbálja meg telepíteni, ilyenkor kérdezés nélkül meg is teszi ezt.

Végül egyik nagy előnye a Win98-nak, hogy sokkal gyorsabban képes kikapcsolni, mint elődje. Akár 2-3 másodperc alatt is megjelenhet a „Most már kikapcsolhatja a számítógépet!" felirat. Természetesen, ha igény lesz rá, a Windows 98 lelkivilágával is foglalkozunk részletesebben, de előtte azért nézzétek meg, mit akartok használni.

CSOKI

Hardver hírek

AMD K6-3, K7

Az AMD a K6-2-vel nagy sikereket ért el az olcsó kategóriás gépek piacán, így nem meglepő, hogy újult erővel fejleszti tovább processzorait. A következő lépést a K6-2 processzorok 400 és 450 MHz-es változatainak, majd a K6-3 piacra dobása jelenti. A Sharptooth fedőnév alatt fejlesztett K6-3 még a K6-2 magját (és matematikai koprocesszorát) használja, de az L2 cache-t már teljes processzor-órajellel hajtja meg. 450 Mhz-es CPU esetén 450 MHz-en jár a cache, ez nagy sebesség-növekedést eredményezhet a Pentium II-esekhez képest, amelyekben az L2 cache csak a processzor órajelének felével megy. Ezt az Intel is felismerte, és ki is használta, a Celeron A-sorozat kiváló teljesítménye elsősorban a 128 K full speed L2 cache beépítésének köszönhető. A K6-3 csak a bevezetést jelenti, az igazi áttörést K7 hozza a jövő év első felében. A K7 500 MHz-es órajeltől indul, 25 mikronos technológiával gyártják induláskor, de várhatóan áttérnek majd az IBM által kifejlesztett rézalapú eljárásra. Az 500 MHz-es processzor-órajel önmagában nem lenne nagy előrelépés, de ha hozzávesszük, hogy az AMD az Digitaltól megszerzett védjegyek alapján az általuk kifejlesztet 200 MHz-es buszt használja, már sejthető, hogy jelentős teljesítmény-növekedés várható. Ennek köszönhető az is, hogy a K7 az Intel Slot 1-hez hasonló felépítésű Slot A foglalatot használja. A K7 egyéb fontos újításai közé tartozik, hogy átdolgozták a matematikai koprocesszort (így az már felveszi a versenyt inteles versenytársával), az L2 cache mérete 512 K és 8 M (!) között lehet, valamint a K7 erőteljesen támogatja a többprocesszoros működést.



PCI-X

A PCI busztechnológia teljesítményének növelése érdekében a Compaq, a Hewlett Packard és az IBM közös fejlesztésbe fogott PCI-X néven. A cél az I/O-rendszer adatátviteli sebességének jelentős növelése, hogy ezáltal jobban megfeleljen a modern alkalmazások megnövekedett igényeinek. A PCI-X a jelenleg ismert PCI szabványon alapul, de 133 MHz-es órajel használatát is lehetővé teszi a felülről való kompatíbilitás biztosítása mellett. Az első PCI-X buszrendszert használó termékek az év második felétől várhatók.

AGP Pro

A grafikus kártyák idén is a fejlődés élharcosainak számítanak, nem meglepő, hogy az Intel máris előrukkolt az AGP szabványt felváltó AGP Pro specifikációval. Ebben igyekeztek kiküszöbölni az AGP gyengeségeit, de legfontosabb újítása a buszórajel megemelése az eddigi 133 MHz-ről 233 MHz-re. Az órajel emelésétől a fejlesztők a teljesítmény megnégyszereződését várják, ami akár tízmillió poligon/másodperc adatátviteli sebességet is eredményezhet. A megnövelt teljesítmény eléréséhez induláskor Windows NT és erőteljes processzor szükséges...

Voodoo3

A Comdex kiállításon jelentette be a 3Dfx Interactive a Voodoo3 grafikus chipet, és ismertette annak specifikációit. Az év második felére ígért chip 8,2 millió tranzisztort tartalmaz és – a 3Dfx új stratégiájának megfelelően – kombinált 2D/3D gyorsítót. A 2D gyorsító magot a Banshee-ból örökli a Voodoo3, míg a 3D gyorsítás az SLI Voodoo2 elemek továbbfejlesztéséből áll össze. A dual 32 bites pipeline 7 millió feletti poligon kezelésére képes, míg a RAMDAC 300 vagy 350 MHz-es lesz. A Voodoo3-ból két változat piacra dobását tervezik, amelyek az órajel nagyságában és a RAMDAC órajelében fognak eltérni: a 2000-es verzió 125 MHz-es lesz, 300 MHz-es RAMDAC-kal, és nagyjából egy dual SLI Voodoo2 teljesítményét fogja elérni, míg a 3000-es gyorsabb lesz nála, a 183 MHz-es órajelnek és 350 MHz-es RAMDAC-nak köszönhetően. Induláskor csak AGP 2x üzemmód támogatást

CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT

Starcraft: Brood War

Ha a Zerg kampányban Enter lenyomása után beírjuk, hogy „radio free Zerg", bonus zenét kapunk. Ezen kívül: (Enter után beírni, majd újabb Enter)

- ***power overwhelming:*** *isten mód* ■ ***operation cwal:*** *gyorsabb építési/upgrade-sebesség* ■ ***the gathering:*** *végtelen energia*
- ***noglues:*** *a gép nem tud energiát használni*
- ***game over man:*** *azonnali vereség*
- ***staying alive:*** *egy küldetés befejezése után tovább játszhatunk*
- ***show me the money:*** *10000 ásványt és gázt kapunk.* ■ ***there is no cow level:*** *az aktuális küldetést teljesíti* ■ ***whats mine is mine:*** *500 ásványt kapunk* ■ ***breathe deep:*** *500 gázt kapunk* ■ ***something for nothing:*** *minden, ami lehetséges, upgrade-elődik* ■ ***black sheep wall:*** *teljes térkép megmutatása*
- ***modify the phase variance:*** *mindent építhetünk*
- ***war aint what it used to be:*** *Fog of war kikapcsolása*
- ***food for thought:*** *több egységünk lehet, mint amennyit a supply-nk bír*
- ***ophelia, majd Enter, majd szám:*** *ugrás egy küldetésre*

CHEAT

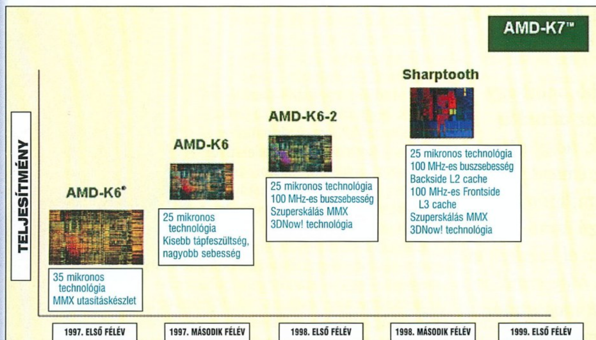
Half-Life

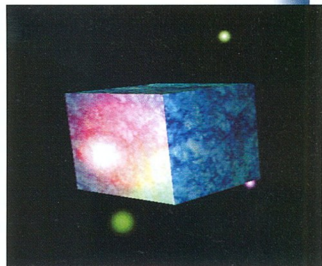
A játékot hl –console paranccsal indítsuk, majd nyomjunk egy ~-t a konzol eléréséhez. Írjuk be, hogy sv_cheats 1, majd indítsuk újra a játékot. Ezek után a cheatket a konzolban írhatjuk be :

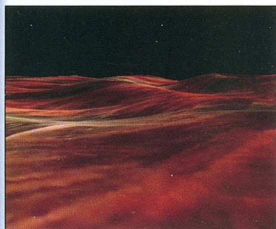
/god	*isten mód*	***/impulse 101***	*összes fegyver*
/noclip	*falonátjárás*	***/map*** *[pálya neve]*	*pálya kiválasztása*

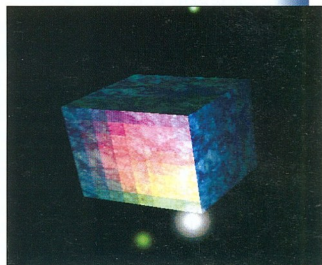
pályák nevei: *c0a0, c0a0a, c0a0b, c0a0c, c0a0d, c0a0e, c1a0, c1a0a, c1a0b, c1a0c, c1a0d, c1a0e, c1a1, c1a1a, c1a1b, c1a1c, c1a1d, c1a1f, c1a2, c1a2a, c1a2b, c1a2c, c1a2d, c1a3, c1a3a, c1a3b, c1a3c, c1a3d, c1a4, c1a4b, c1a4d, c1a4e, c1a4f, c1a4g, c1a4l, c1a4j, c1a4k, c2a1, c2a1a, c2a1b, c2a2, c2a2a, c2a2b1, c2a2b2, c2a2c, c2a2d, c2a2e, c2a2f, c2a2g, c2a2h, c2a3, c2a3a, c2a3b, c2a3c, c2a3d, c2a3e, c2a4, c2a4a, c2a4b, c2a4c, c2a4d, c2a4e, c2a4f, c2a4g, c2a5, c2a5a, c2a5b, c2a5c, c2a5d, c2a5e, c2a5f, c2a5g, c2a5w, c2a5x, c3a1, c3a1a, c3a1b, c3a2, c3a2a, c3a2b, c3a2c, c3a2d, c3a2e, c3a2f, c4a1, c4a1a, c4a1b, c4a1c, c4a1d, c4a1e, c4a1f, c4a2, c4a2a, c4a2b, c4a3, c5a1*

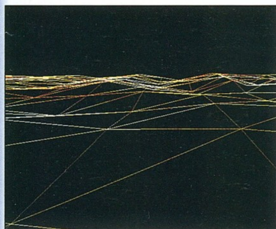
CHEAT





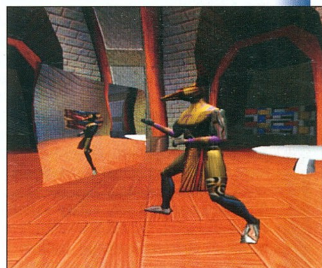






ígérnek a fejlesztők, és az AGP texturing funkciót nem ismeri a chip, de később kihozzák azt a változatot is, amely az AGP 4x módot tudja. A gyors piacra dobás érdekében néhány korszerű funkcióról lemondott a 3Dfx fejlesztőgárdája, olyanokról, mint a true-color rendering, a true-color textúrák használata, így a Voodoo 3 a 32 bites belső pipeline ellenére 16 bitre konvertálja a képeket, annak minden zavaró mellékhatásával együtt... A Voodoo2 nagy újdonságát, a multitexturinget is tovább akarták fejleszteni, de végül lemondtak a kilátásba helyezett négy lépéses variációról, megmaradtak annál, hogy a chip órajelenként egy két lépéses multitexturinget tud. A harmadik kompromisszumot a maximálisan lekezelt memóriánál kötötték, hiszen a Voodoo3 csak 16 Mbyte memóriát tud kezelni, míg komolyabb konkurensei 32, vagy akár már 64 megát is. A Voodoo3 3000-től elvárható teljesítmény érzékeltetésére megemlítették, hogy 1600*1200 felbontásban 40 körüli framerate-tel lesz képes futtatni a Quake 2-t...

CHARLIE



CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEA

Heretic 2

A konzolban aktiválhatjuk a csalásokat:

Playbetter	*Isten mód*
Suckitdown all	*Az összes tárgyat megkapjuk*
Change level	*Pálya választása*
Kiwi	*Falonátjárás*
Victor	*Minden szörny meghal a szinten*
Agermonsters	*Agresszívebb szörnyek*

CHEAT

Rogue Squadron

Az Options/Passcode alatt írhatjuk be kódjainkat:

Iamdolly:	*végtelen élet*
Numbertwo:	*végtelen másodlagos fegyverzet*
Hiken:	*bónusz fegyverzet*
Neuc:	*a radaron láthatói birodalmiak elpusztulnak*
Lokjot:	*leszállás, és sérülések megjavítása*
Director:	*megnézhetjük a movie-kat*
Usedaforce:	*akármelyik hajót használhatjuk*

CHEAT

Blood 2:

Nyomjuk meg a „T" gombot, majd gépeljük be a következőket:

MPGOD	*„Isten mód", azaz sérthetetlenség*		
MPKFA	*Maximum lőszer, páncél és életerő*		
MPHEALTH	*Maximum életerő*		
MPARMOR	*Maximális páncélzat*	*MPAMMO*	*Maximum lőszer*

CHEAT

Test Drive 5:

A High Score táblázatba írhatjuk be a következő kódokat:

knacked	*Pályák visszafelé*		
whoooosh	*Turbó (a dudával lehet üzemeltetni)*		
mjcim.rc	*Pici autók*	*sausage*	*Bónusz autók*

CHEAT

Force feedback kormányok

A force feedback technika már több, mint egy éve került be a köztudatba, mint az aktuális őrület, de máig sem mondhatnánk, hogy áttört volna. Az ECTS-en és az E3-on az ismert periféria-gyártók már bemutattak előtanulmányokat force feedback technikát alkalmazó kontrollerekre, de igazán csak idén ősszel kezdtek el szállingózni a komoly példányok. Még ennél is később, csak karácsonyra érkeztek meg a már nagyon várt force feedbackes kormányok...



A PC-k fejlődésével a hang és a grafika egyre élethűbb lett a játékokban, és a szimuláció is egyre valósághűbbé vált. A játékok által nyújtott élmény már csak egy dologban maradt el a játéktermi gépeken átélhetőtől, mégpedig abban, hogy beavatkozásainkról a képen és a hangon kívül más visszajelzést nem kaptunk. A jobb játéktermi gépekben már évek óta népszerű funkció volt, hogy az akcióknak megfelelő rezgéseket volt képes kibocsátani a gép, hogy ezzel is közelebbivé tegye a játékos számára a játékot. Az autóverseny-automatákban először azt dobták be, hogy a kormány berezonál a talajviszonyoknak megfelelően, illetve változik az ellenállása a kocsi mozgásához híven. Ma már egyes automatákban a teljes vezetői ülés együtt mozog a játékossal – bedől és remeg, ha a történések úgy kívánják. Ez a force feedback technika, amit a PC-s periféria-gyártók is megirigyeltek. A fejlesztésnek nagy lökést adott, hogy az Immersion Corporation egy egységes API létrehozásába kezdett I-Force néven, és egy jól használható felületet sikerült összehozniuk. A Microsoft és az Immersion megállapodása értelmében a DirectX az 5.0-ás változattól felfelé támogatja a force feedback technikát, és így biztosított a kompatibilitás: az I-Force Studio programmal készített effektek is 100 százalékosan DirectX 5 kompatibilisek.

Arról még nem volt szó, miként valósítják meg ezek a perifériák a kívánt effekteket. A gyártók a kontrollerekbe motorokat építenek, amelyek áttételeken keresztül fejtik ki hatásukat, az ellenállást vagy a remegéseket. Ezekből a rengésekből számos kombináció jöhet létre, ezért volt szükség egységes API kifejlesztésére, hogy a játékok készítőinek ne kelljen az eltérő kormánytípusokon előállítható effektusokat programjaikból direktben meghajtani. Ennek a megoldásnak az említett előnyök mellett akadnak hátrányai is: a ma kapható kormányok csak a jelenleg használt API-változatokba (pl. I-Force 2.0) beépített effekteket tudják magukból kiadni, és kérdés, hogy mit tud tenni a játékos, ha kijön az API egy vadonatúj verziója, és a kormány az új effektusokat már nem tudja produkálni. Lehetséges, hogy így a „régi" kormányt máris félredobhatjuk, hogy a helyébe egy teljesen újat vegyünk...?

Jelenleg a kormányok első generációja van a piacon, elég friss a technológia, nem meglepő, hogy a lehetőségeket kihasználó játékok száma még kevés, és nem minden működik mindig úgy, ahogyan kellene. Számos fontos, autós programokat készítő cég nem tartja elég kiforrottnak a technikát, ezért nem fektet energiát a force feedback támogatás megírására játékaiban. Ezek közé tartozik a Papyrus is; a Grand Prix Legendshez még nem adtak ki patch-et, pedig ebben a programban igazán meg lehetne mutatni, hogy mit tud az új technológia. Egyéb cégek hasonló érdektelenségéből fakadóan jelenleg csak néhány játékban próbálhatjuk ki force feedbackes kormányunkat. Ezek közé tartozik a Colin McRae Rally, a Need For Speed 3, az F1 Racing Simulation, a Viper Racing és a Monster Truck Madness 2.

Konkrétebban négy kormányról írunk, amelyek közül kettő (a Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel és a Saitek FF Racing Wheel) a Microsoft szabványát használja, míg az ACT Labs RS Racing System és a Logitech Wingman Formula Force az I-Force API köré építette a mechanikát. Alapjában véve az egyes kormányok között érdemi eltérést csak néhány területen fedezhetünk fel. A legfontosabb, hogy az egyes játékokban hogyan és milyen erővel adja vissza a megadott FF effektusokat. Nem elhanyagolható szempontok emellett azonban, hogy ergonomikus-e a kormánykerék fogása/elhelyezése, milyen megoldással és biztonsággal rögzítik az asztalhoz a kormányművet, mennyire csúszásbiztosak a pedálok, van-e sebváltókar, illetve a sport-sebváltó gombok a kormány alatt milyen kényelmesen érhetők el. Két kormány közötti választásnál emellett érdemes megnézni, hogy a pedálok élethű ellenállást fejtenek-e ki, és a kormányon milyen extra kezelőszervek vagy gombok kaptak helyet.

Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel

A Microsoft kormányát nagyon ügyes megoldással, a kormánymű közepén elhelyezett, nagyméretű műanyag csavar és egy szorítókar alkalmazásával pillanatok alatt az asztalhoz tudjuk rögzíteni, a számítógéphez pedig a gameporton keresztül lehet csatlakoztatni a szerkezetet. A kormánykeréken hat gombot helyeztek el, emellett a belső oldalon két Forma 1-stílusú sebességváltó gomb is helyet kapott. A kormánykerék tervezése szép és ergonomikus,





a – sportos és elég vastag – műanyag keréken mindkét oldalt nagyméretű helyet hagytak az ujjaknak. Sajnos a sebességváltó gombok kissé aprók, így azok elérése nehézkes. A kormányműhöz mellékelt pedálok kivitelezése profi, hiszen a pedálok elcsúszását kiküszöbölték és az ellenállásukat is sikerült élethűen megoldani a fejlesztőknek, bár a gáz- és a fékpedál nyomatékának különbségére nem figyeltek. A SideWinder FF Wheel az egyes programokban igen erőteljes effekteket ad ki magából, de ennek megfelelő erősségű sajnos a mechanika hangja is – de ez azért nem olyan zavaró. Néhány esetben a kormány elég furcsa erőhatásokat (rántásokat) produkál pl. sebváltáskor, de ezek a ritka kivételeket jelentik. A SideWinder FF Wheel még egy meglepetést tartogat: a kerék a közepén elhelyezett gombbal bármikor kikapcsolható a force feedback effektus – ez egy érdekes funkció, de force feedback nélkül a kormány nagyon „lazán" forgatható.

Saitek R4 FF Racing Wheel

A Saitek R4 FF Wheel a Forma–I-es versenyautók kormányait mintázza alapvetően szögletes alakjával, így nem meglepő, hogy belső oldalán megtaláljuk a két sport-sebváltó gombot. A tervezők azért gondoltak az egyéb autóversenyek kedvelőire is, ezért egy hagyományos sebváltókart is elhelyezetek a kormány mellett. A kormányon a sebváltó-gombok mellett még két extra tűzgomb kapott helyet. A Saitek kormányt a már megszokott csavarozásos eljárással tudjuk az asztalhoz rögzíteni – elég erőteljesen a helyén képes tartani ez a megoldás a kormányművet. A pedálok tervezésénél a Saitek fejlesztői gondoltak arra is, hogy a fék és gázpedál nyomatéka eltér, ezért a pedálok ellenállása állítható. A pozitívumok mellett viszont sajnos ki kell emelni, hogy a pedál-egység túl kicsi és könnyű, így hajlamos elvándorolni a helyéről. A Saitek kormány „ereje" kicsit kisebb, mint a Sidewinderé, és rá is jellemző az alapjáraton jelentkező „alap-remegés".

ACT Labs Force RS Racing Wheel

Az ACT Labs által versenybe küldött kormány szolgáltatásai alapján az egyik legjobb force feedbackes eszköz a piacon. A kimondottan nagy méretű kormányszerkezetbe és pedálegységbe rengeteg hasznos funkciót építettek be. A vastag borítású kormánykeréken hét gombnak és egy panorámagombnak szorítottak helyet, amelyek egyes estekben jól jöhetnek, de kicsit nehézkes elérni őket. A sebességváltás ezen a kormányon is a legelterjedtebb sport-váltógombokkal lett megoldva, de sajnos kicsit kis méretűre szabták őket, így nehéz hozzájuk férni. A pedálok elég nagy méretűek, és egymástól való távolságuk is megfelelő, így kényelmes tartást biztosítanak, nyomatékuk ezáltal jóval erőteljesebb és reálisabb, mint a többi kormányhoz mellékelt egységeknél. Az RS Racing Wheelt a soros portra kell kötni, és az asztalhoz való fizikai rögzítése szárnyas csavarok segítségével történik, ami biztos tartást eredményez, viszont lassítja az installálást. A kormány mechanikájáról pozitívan lehet nyilatkozni: a bemutatott típusok közül ebbe kerültek a legerősebb motorok és ennek megfelelő intezitású effekteket képes kibocsátani. Ami ezen felül még plusz pontokat jelent, hogy a nagy teljesítmény ellenére a mechanika igen csöndesnek bizonyul, ami hosszas használat esetén nem megvetendő. A force feedback effektusok megvalósításában talán ez a kormány eddig a legimpresszívebb – a vizes talajon és kanyarokban a csúszások, ütődések, egyenetlen talajon a remegések és a kormány nehézkedése mind jól érzékelhetőek rajta. A frontális erőhatások (pl. ütközés) viszont a többi kormányhoz hasonlóan az RS Racing Systemnél sem igazán jelentkeznek. Az effektusok ezen a kormányon az esemény, pl. ütközés megtörténtével egy időben azonnal jelentkeznek, ami nem minden más kormányról mondható el. Az ACT Labs RS Racing Wheel mindezeken felül egy igen fontos meglepetéssel szolgál: a kormányban cserélhetőek a firmware-t tartalmazó cartridge-ek, így akár konzolokhoz is kapcsolható, de ami számunkra még fontosabb, az I-Force API újabb verzióinak megjelenésekor nem kell a kormányt eldobni, elegendő cartridge-et cserélni benne.

Logitech Wingman Formula Force

A Logitech kormánya kapta a négy típus közül a legszebb designt. A viszonylag kisméretű piros sportkocsi-kormányon négy gombot helyeztek el, és két, megfelelően nagyméretű hátsó sebváltó gomb is helyet kapott rajta. Az igen kényelmes és szép kormánnyal a pedálok nem igazán kerültek összhangba, mert bár elég nagyméretűek és elég távol is vannak egymástól, viszont szinte minimális az ellenállásuk, így nagyon könnyen beleesik az ember abba a hibába, hogy akarata ellenére a zéró és a teljes gáz között ingadozzon. A Logitech kormány mechanikája egy egyedi kábeles megoldást alkalmaz, ami nagyon élethű effekteket produkál, de erőteljességben jelentősen elmarad a Microsoft vagy az ACT Labs kormányaiétól. Talán ennek tudhatók be az időnként előforduló - nem túl jelentős – csúszások is, amelyek az esemény és az annak megfelelő effekt között jelentkeznek. A kormány drivere és software-ellátottsága nagyon jó: a WingMan Profiler segítségével könnyedén alkothatunk saját gombkiosztásokat, míg a mellékelt I-Force Studióban az effekteket állíthatjuk a fejük tetejére. A WingMan soros porton keresztül csatlakozik a géphez, de USB csatlakozás is található rajta. A kormány nagy pozitívuma, hogy a force feedback effektust nem használó játékokban kiváló analóg kormányként viselkedik, ami nem mondható el a legtöbb versenytársáról.

CHARLIE









CD-tartalom

Mostanra már remélhetőleg mindenki kiheverte, hogy három kilences szerepel az évszám utolsó helyiértékein, és teljes erőbedobással feszül neki az 1999-es esztendő második hónapjának. Igen érdekes évnek ígérkezik ez a mostani (nemcsak a játékok területén), hiszen ez az utolsó felvonás, még mindig elő lehet rukkolni az évezred játékával, jövőre már sajnos nem. Tegyük azonban egyelőre félre a „nagy játékot", és foglalkozzunk a februári demoterméssel. Akcióból érdekesnek ígérkezik az Alien vs. Predator és a misztikus sötét elfek között játszódó Dark Vengeance. Végre kipróbálhatjuk az Alpha Centaurit, a Warhammer 4000 világában játszódó Chaos Gate, valamint a Gangsters demóját is.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05-ös verziójának magyar változata található meg Windows 95 alá. Telepítéséhez futtassuk a CD-ről a CB32H405.EXE file-t, mely a Utility\Internet\Netscape könyvtárban található. Miután telepítettük a böngészőt, nyissuk meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a CD főkönyvtárában lévő olvassel.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatunk.

BRIAN LARA CRICKET — CODEMASTERS / SPORT

Kevesen ismerik a krikettet, a hűvös és kimért angolok egyik kedvenc sportját, hiszen elterjedtségben nem veszi fel a versenyt a többi sportággal. Ezen a problémán igyekszik segíteni a Brian Lara nevével fémjelzett játék, amely a kornak megfelelően támogatja a Direct3D módot, ezáltal szép stadionkörnyezetet varázsol képernyőnkre.

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI — FIRAXIS GAMES / STRATÉGIA

Sid Meier neve mindig is garancia volt a stratégia-rajongók számára, hiszen körökre osztott játékaival világhírnévre tett szert. Legújabb projectjében, az Alpha Centauriban négy és fél fényévnyit merészkedünk odébb jól ismert kilenc planétás naprendszerünktől, hogy megismerjünk egy új világot, betelepítsük, uralmunk alá hajtsuk és megvédelmezzük azt. Az Alpha Centauri ékes példája annak, hogy az előzetes demo alapján nem szabad megítélni egy játékot, hiszen az alkotók a demóhoz képest teljesen újratervezték a végleges program grafikáját!

DARK VENGEANCE — GT INTERACTIVE / 3D AKCIÓ

Külső nézetes 3D akciójáték, amelyben a sztori a misztikus sötét elfek körül bonyolódik, akiket egykoron elüldöztek a felszíni világról, de egy jóslat szerint egyszer vissza fognak térni, hogy pusztulásba taszítsák a gyűlölt felszínlakókat. A játék kezdetén három karakter közül választhatunk, hogy melyikükkel vágunk neki a kalandnak.

ALIEN VS. PREDATOR — FOX INTERACTIVE / 3D AKCIÓ

Bizonyára mindenki számára ismerősen cseng a címben szereplő két név és a Fox Interactive nagyban hozzásegít minket ahhoz, hogy végre kipróbáljuk, milyen érzés valamelyikük bőrébe bújni – gyönyörű 3D-s megvalósítás keretében. A demóban a Predator és az emberi főszereplő oldalát próbálhatjuk ki. A nagy trófeagyűjtő Ragadozók minden irányba nyíló pengéikkel és vállra szerelt ágyúikkal próbálják űrhajójuk unalmas folyosóit minél jobban feldobni egy-két levágott fejjel – ahogy azt a filmekben láthattuk. Humánusabb lelkületű játékosok a Marine demót elindítva az emberek oldalán szállhatnak be a pusztításba, a lángszórótól kezdve mindenféle brutális fegyverrel...

Irányítás:

↑	Előre
↓	Hátra
←	Oldalazás balra
→	Oldalazás jobbra
Numerikus 4	Fordulás balra
Numerikus 6	Fordulás jobbra
Jobb Alt	Oldalazás
A	Felfelé Nézés
Z	Lefelé Nézés
S	Középre Nézés
Bal Shift	Séta
Jobb Shift	Ugrás
Space	Használat
I	Álcázás
Q	Következő fegyver
W	Előző fegyver
PageUp	Nagyítás
PageDown	Kicsinyítés
L	Különböző megjelenések

JÁTÉK

A demóhoz kapcsolódik e havi játékunk: az alábbi kérdésre helyes választ beküldők között Alien 4-baseballsapkákat sorsolunk ki az InterCom jóvoltából:

Ki játszotta a film főszereplőjét, Ripley hadnagyot?

CÍMÜNK:
1518 BUDAPEST, PF.: 27
VAGY
COMPO@ZED.HU

GRUNTZ — MONOLITH / LOGIKAI

Úgy tűnik, a Monolith nemcsak a Lithengine-nel (a Monolith saját fps motorja) szeretne érdemeket kivívni magának – jó példa erre Gruntz, amely egy aranyos kis tologatós-gondolkodós logikai játék.

JÁTÉKDEMÓK

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
AFL 99	Sport/afl99/afl99demo_hw.zip vagy afl99demo_sw.zip	Sport	PII 233, 32 MB	
ALIEN VS. PREDATOR	Akcio/AlienvsPredator/avp.zip			28 MB
	vagy marine_with.zip	Akció	P200, 32 MB	51 MB
BRIAN LARA CRICKET	Sport/Blara/Blarademo.exe	Sport	P166, 32 MB	40 MB
DARK VENGEANCE	Akcio/Dark Vengeance/Dv_demo.exe	Akció	P200, 32 MB	46 MB
DAWN OF ACES	Szimul/Dawn of Aces/doabase.exe	Szimulátor	P90, 16 MB	19 MB
EXCESSIVE SPEED	Akcio/Excessive Speed/xs_demo.exe	Akció	P133, 16 MB	20 MB
GANGSTERS	Strat/Gangsters/Gangsters.exe	Stratégia	P166, 16 MB	89 MB
GRUNTZ	Egyeb/Gruntz/Grunty.exe	Logikai	P90, 16 MB	46 MB
MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER '99	Sport/Wls/wls99.exe	Sport	P200, 32 MB	35 MB
MYTH 2: SOULBLIGHTER	Strat/Myth2/Myth2.exe	Stratégia	P200, 32 MB	69 MB
NBA 99 LIVE	Sport/NbaLive/Nba99live.exe	Sport	P166, 16 MB	40 MB
REDLINE	Akcio/Redline/Redline.exe	Akció	P200, 32 MB	34 MB
RESIDENT EVIL 2	Akcio/Resident Evil2/re2demo.zip	Akció	P200, 32 MB	81 MB
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	Strat/Alpha/Smacdemo.exe	Stratégia	P133, 16 MB	31 MB
TONIC TROUBLE	Kaland/Tonic Trouble/Tonic.exe	Kaland	P166, 16 MB	51 MB
WARHAMMER 40000: CHAOS GATE	Strat/Chaos/Setup.exe	Stratégia	P133, 32 MB	79 MB

REDLINE ACCOLADE / AKCIÓ

A jövőben, egészen pontosan a XXI. század hajnalán játszódó 3D akciójáték. A programban a különböző járművekről való harc mellett lehetőség van gyalogosan végigtrappolni és lövöldözni a csöppet sem szép új világ mocskos utcáin. A demo multiplayer részt is tartalmaz, amelyben két pálya, tizenegy jármű és tíz fegyver próbálható ki.

RESIDENT EVIL 2 CAPCOM / AKCIÓ

A Resident Evil második része a demo alapján szemmel láthatólag azt hozza, amit egy ilyen játék folytatásának hoznia kell: szebb, részletesebb 3D grafikát, több, jobb és nagyobb fegyvereket, új mutáns szörnyetegeket ellenfél gyanánt, élőhalottakat, és természetesen még több vért. A történet szerint a misztikus vírus által megfertőződött Racoon városát ellepik a húsevő élőhalottak tucatjai. A túlélés és a rejtély megoldása csak rajtunk áll vagy bukik.

TONIC TROUBLE UBI SOFT / KALAND

Egy kalandjáték, meglepő módon az autószimulátor-király Ubi Softtól. A mókás történetben Ed, a barátságos idegen csillagközi csavargása közben a Földhöz ér, ahol tudományos kísérletek végzése közben ügyefogyott módon lepottyantott egy üveg Tonic-ot a Földre, majd hazaindult. A Tonic persze óriási galibákat okozott a szerencsétlen földlakóknak, kezdve azzal, hogy a hegyek elsüllyedtek, az óceánok hol megvoltak, hol nem, a növények és az állatok érdekes átalakulásokon mentek keresztül stb. Miután Edéknél fény derült a dologra, természetesen visszaküldték a vigyázatlan idegent helyrehozni a problémákat, de időközben a Tonic rossz kezekbe került, méghozzá a gonosz Grögh-ébe, aki felfedezte, hogy a Tonic segítségével ő lehet a Föld ura. Ednek minden tudására szükség lesz ahhoz, hogy visszaszerezve Grögh markából a Tonic-ot ismét nyugodt állapotokat teremtsen a jó öreg Földön.

EXCESSIVE SPEED IRIDION INTERACTIVE / SZIMULÁTOR

Az Excessive Speed leginkább a Micro Machine-hez vagy a Death Rallyhoz hasonlít. A felülnézeti autós akcióban nincsenek szabályok, minden eszköz megengedett a minél jobb helyezés érdekében. Ellenfeleinket lefagyaszthatjuk, szétlőhetjük, kiaknázhatjuk, lerakétázhatjuk, itt minden van, ami csak szem-szájnak ingere...

AFL 99 EA SPORTS / AUSZTRÁL FUTBALL

Az AFL '99-ben az amerikai futball szabályai szerint játszhatunk, azzal a különbséggel, hogy ez most nem az amerikai nemzeti futballbajnokság, hanem az ausztrál változat, természetesen a valódi csapatokkal, játékosokkal, stadionokkal és statisztikákkal.

NBA LIVE 99 EA SPORTS / KOSÁRLABDA

Az amerikai kosárlabda-bajnokság 1999-es frissítése, amelyben még szebb lett a játékosok animációja, és természetesen az egész játék grafikája (vajon meddig húzhatja még nagyobbra az Electronic Arts a grafika valósághűségét?). Választhatunk, hogy egyszerű, arcade módban játszunk, vagy a maximális szabályrendszer fényében vetjük magunkat neki a dolognak.

MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER '99 EIDOS / FUTBALL

Az Eidos ezúttal futball-szimulációt készít Michael Owen nevével fémjelezve. A program grafikája gyönyörű, igazi nagy vetélytársa lehet az egyeduralkodó World Cup 98-nak.

WARHAMMER 40000: CHAOS GATE SSI / STRATÉGIA

Az újabb Warhammer 40000 világában játszódó körökre osztott stratégiát remélhetőleg teljes odaadással fogják a stílus rajongói fogadni, hiszen a Final Liberation óta nem vethették már rá magukat az olyannyira kedvelt Space Marine-ok irányítására.

GANGSTERS
EIDOS / STRATÉGIA

A Gangstersben végre valóra válhat monitorunkon a 20-as évek (lassan már a múlt század 20-as évei...) Chicago-stílusú élete: alkoholcsempészet, prostitúció, szerencsejáték, erőszak és természetesen a Thompson géppuska – mindezeknek az irányítása a mi kezünkben központosul. Feladatunk, hogy területünket a városban minél jobban kiterjesszük, valamint az ellenséges bandákat visszaszorítsuk

DAWN OF ACES
INTERACTIVE MAGIC / SZIMULÁTOR – TELJES JÁTÉK

TELJES JÁTÉK

A WarBirdsszel az Interactive Magic sok díjat és elismerést szerzett magának (az év legjobb online szimulátora, a legjobb multiplayer technikák alkalmazása...), és most újból hasonlókra pályáznak, hiszen kiadták a Dawn of Acest, ráadásul szabadon terjeszthető formában! A játék a Warbirds engine-jével készült (amelynek egyik legnagyobb szépsége abban rejlik, hogy egyszerre akár háromszázan (!) is röpködhetünk ide-oda), viszont néhány újítás is helyet kapott benne: A most a francia légtérben játszhatunk, ez segít még történelmibbé tenni a repülést, valamint három különböző csapatot is kialakíthatunk az élvezetek további halmozása érdekében. A játékot az Interactive Magic Online szerverén próbálhatjuk ki.

Irányítás:

Balra nézés	Numerikus 4	Jobbra nézés	Numerikus 6
Előre nézés	Numerikus 8	Hátra nézés	Numerikus 2
Felfelé nézés	Numerikus 5	Kerékfék	Space
Lövés	F		
Lövés a másodlagos fegyverrel	B		
Váltás a másodlagosfegyverek között	Backspace		
Kerék ki/be	G	Térkép	F1
Tolóerő növelése	=	Tolóerő csökk.	-
Minimális tolóerő	1	Maximális tolóerő	0
Motor ki/be	E	Katapultálás	Enter
Segítség	F4		

UTILITYK

Név	Hol található	Rövid leírás
ACTIVEMOVIE	Utility\ActiveMovie	Animáció (video) lejátszó, sok-sok ismert formátummal
DIRECTX 6	Utility\DirectX	A DirectX 6-os változata. A Dx6core.exe-t Win98 alatt futtassuk, míg a a Dx6hun.exe-t magyar Win95, a Dx6eng.exe-t pedig angol Win95 alá rakjuk fel
DRIVERS	Utility\Drivers	A lehető legfrissebb driverek Voodoo és Voodoo 2 kártyákhoz
NETSCAPE 4.05	Utility\Internet\Netscape	A Netscape Communicator böngésző 4.05-ös magyar nyelvű változata
GETRIGHT 3.2	Utility\Internet\Getrt320.exe	Rendkívül intelligens FTP kezelő program, mely képes automatikus letöltésre, és kapcsolat lebontására
GOZILLA	Utility\Internet\Gozilla.exe	A Getrighthoz hasonló FTP program
MIRABILIS ICQ	Utility\Internet\icq98a130.exe	ICQ program
MIRC 54.1	Utility\Internet\Mirc541T.exe	IRC program, sok hasznos funkcióval
QUICKTIME	Utility\Quicktime	MPEG lejátszó
TÖMÖRÍTŐK	Utility\Tömörítő	6 féle tömörítő, úgymint arj, pkzip, winzip, ace, rar és winrar
VÍRUSÍRTÓK	Utility\Vírusirtó	Thunderbyte Antivirus Dos és Windows alá
WINAMP	Utility\Winamp	Winamp 2.02-es MP3 lejátszó

ZEDFAQ
avagy „mit tegyek, ha..."

...a CD-melléklet sérült, megkarcolódott, eltörött?

A Posta néha igen mostohán bánik a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azét nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. karcolás van az ezüst felületen, esetleg több darabban van az egész lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postaládába beleerőszakolt, meggyűrt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről ?

Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutató cikket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz – aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezen, van-e DirectX-ed installálva. Ha van rá lehetőséged, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj be a szerkesztőségbe (203-13-51), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online" tudjunk segíteni.

...még nem kaptam meg az előfizetett újságot, amikor az újságosnál már kapható?

Egyszerre szoktuk kiküldeni az újságot az előfizetőknek illetve átadni terjesztésre, aztán a Posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárusok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságodat, akkor már gond van – telefonálj (203-1351) és megoldjuk a problémát.

...a ZED régebbi számait szeretném megvenni, amelyek már sem újságosnál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók?

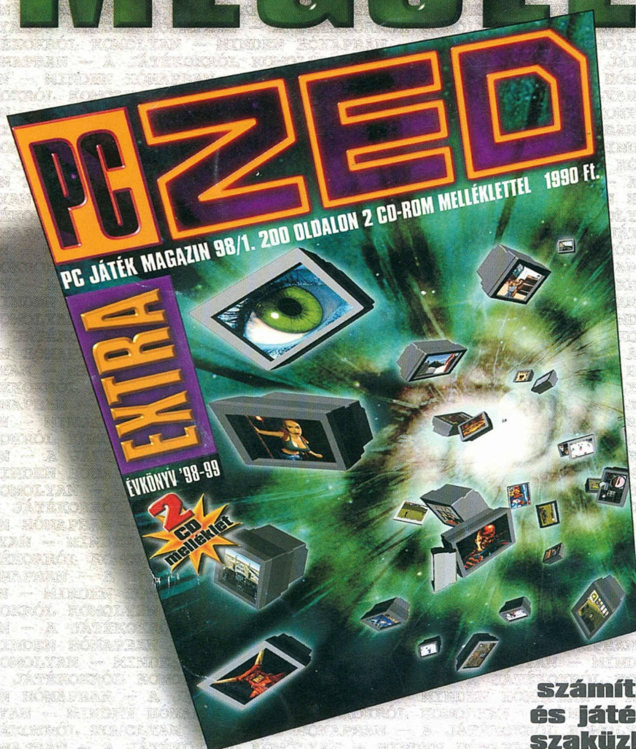
A gyűjteményből hiányzó, régebbi számokat megveheted a szerkesztőségben (Bp. XI., Bartók Béla út 152/C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvéttel.

...azt szeretném, hogy az e-mailben küldött levelemre minél előbb reagáljanak?

Ha Zednek akarsz levelet írni, a zed@zed.hu címre írj, ha valamelyik szerzőnek, akkor a **<szerző neve>@zed.hu**-ra. Egyéb esetekben a **pczed@zed.hu** cím az ajánlott, a subject sorban lehetőleg tedd egyértelművé, hogy miről szól a leveled (reklamáció, címváltozás stb.). Ha a homepage-ünkön keresztül küldesz levelet, írd bele az e-mail címed is, hogy tudjunk válaszolni!

A shareware megjelölésű programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejárta után a további jogszerű használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza! ◆ A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal! ◆ A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal. ◆ Egyes demók fejlesztés alatt álló játékokból készültek, így azok nem feltétlenül tükrözik a program majdani végleges formáját.

MEGJELENT!



A PC-S JÁTÉKOK MÚLTJA, JELENE, JÖVŐJE

AZ ELSŐ MAGYAR NYELVŰ ÁTTEKINTÉS

Kapható a fontosabb könyvesboltokban, számítástechnikai és játékszoftver szaküzletekben.

BARÁTKOZÓKNAK ▪ HALADÓKNAK ▪ PROFIKNAK

érdekességek, ötletek a játékok világából
cyberstyle – a világhódító hobby
interaktív média – a harmadik generáció
cybervilág – az évezred utolsó évében
top'98
játékelemzések
végigjátszások
tudnivalók a vírusokról
internet
hardver ajánlások



AZ EZREDFORDULÓ HOBBIJA – A JÁTÉKOKRÓL KOMOLYAN.